VIDEOGAME CULTURE
REVISTA MENSUAL | Nº11

EDGE®

PLAYSTATION | NINTENDO | XBOX | PC | MÓVIL | PORTÁTIL | ONLINE



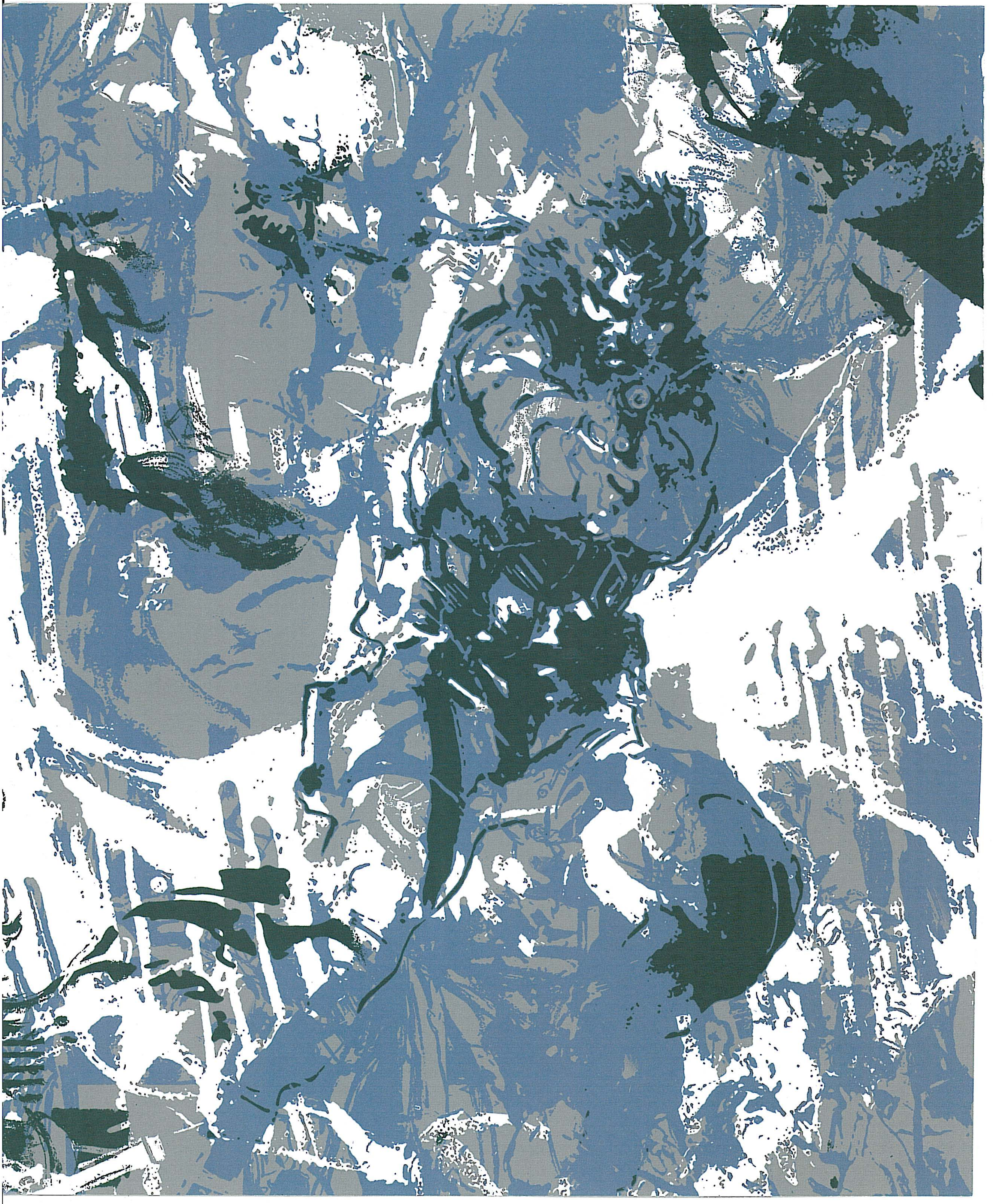
METAL GEAR SOLID 4

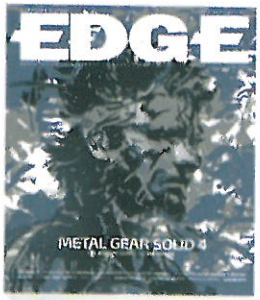
EL AÑO DE SNAKE, EL SERPIENTE

ESPAÑA 3,90€
PORTUGAL CONT. 4€
GLOBUS

LO MÁS: MOTORSTORM **BLUE DRAGON** WARHAMMER ONLINE **VIRTUA TENNIS 3** CRACKDOWN **CLIVE BARKER'S JERICHO**

NUEVO: ELEDEES **FULL AUTO 2** FINAL FANTASY III **DUNGEON SIEGE: THRONE OF AGONY** ANOTHER WORLD **KORORINPA**





Los fans de Snake estamos de enhorabuena, su continuidad esta asegurada, como podrás comprobar en el extenso reportaje sobre *Metal Gear Solid* con exclusivas revelaciones sobre todas sus posibilidades en la nueva generación de PlayStation. En este mes, además, no puedo dejar pasar la inquietud que muchos sentirán al saber que pronto podrán tener su PS3 en casa. El 23 de marzo se hará realidad la promesa de tener en Europa, y, por tanto, en España, un número razonable de máquinas como para que su aparición no sea meramente testimonial. De la acogida entre los usuarios ya se hablará, todos somos conscientes de su elevado precio y de lo exigentes que son sus especificaciones como para no sacarles partido con una gran pantalla y un buen sistema de sonido. Pero de lo que pocos hablan, aunque al final es lo más importante, es de los juegos, su precio y su calidad. El precio será alto, eso es evidente, pero que muchos de ellos no alcanzan la calidad mínima para la nueva generación es algo que muchos descubrirán después de comprarlos. Por todo eso, en EDGE seguimos siendo los más exigentes con las calificaciones; sabemos el esfuerzo que significa invertir en nuevos juegos y queremos que nuestros consejos sean lo más veraces posibles. Seguiremos por ese camino.

En este número no puedes dejar de leer la opinión de Jeff Minter que, junto a las de Guest y Biffo, siguen siendo de lo más esclarecedoras. El completo reportaje sobre las capacidades de los PCs es el pago de una deuda pendiente a una máquina que para muchos es la mejor para jugar. El problema son siempre las continuas actualizaciones necesarias para estar al día y lo poco que se comparten sus juegos en comparación a lo "familiares" que resultan las partidas en las consolas.
Disfruta un mes más de EDGE, en este caso con Snake.

AITOR URRACA, DIRECTOR.



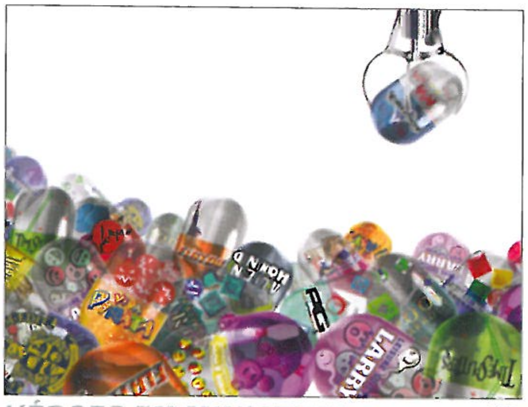

ESTRATEGIA A ESCALA GALÁCTICA
"UN JUEGO TAN INMENSO QUE LA PALABRA SUPREMO PODRÍA QUEDARSE CORTA" - GAMESPY
APLASTA A TUS ENEMIGOS COMO HORMIGAS
ATACA CON GIGANTESCAS ARMAS EXPERIMENTALES Y OBSERVA COMO LOS DESTROZAS EN UNA MATANZA SIN PRECEDENTES
GANA LA INFINITA GUERRA DE LOS 1000 AÑOS
COMANDA CIENTOS DE UNIDADES ÚNICAS. LIDERA TUS TROPAS HACIA LA VICTORIA Y GANA LA GUERRA INFINITA
DIRIGE TUS TROPAS A ESCALA PLANETARIA
ÉPICA, BATALLAS A ESCALA MASIVA TANTO POR MAR, TIERRA Y AIRE A TRAVÉS DE UN PAISAJE DINÁMICO
SIENTE LA GLORIA DE LA VICTORIA SUPREMA
CONQUISTA PLANETA A PLANETA LA GALAXIA IMPONIENDO TU SUPREMACIA
SUPREME™ COMMANDER
UN RTS DE CHRIS TAYLOR
Games for Windows
PC DVD
MeriStation
de videoadictos para videoadictos
A LA VENTA EN FEBRERO 2007
WWW.SUPREMECOMMANDER.COM
DESARROLLADO POR EL ACLAMADO CREADOR CHRIS TAYLOR Y GAS POWERED GAMES, SUPREME COMMANDER ESTABLECE UN NUEVO ESTÁNDAR EN JUEGOS DE PC Y COMIENZA UNA NUEVA GENERACIÓN DE JUEGOS DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL.
PC DVD ROM SOFTWARE
Games for Windows
GAS powered GAMES
THQ
www.thq-games.es
© 2006 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games and Supreme Commander are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

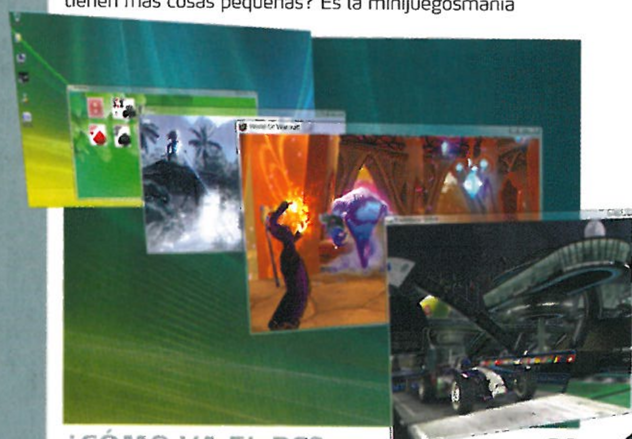
SUMARIO

NÚMERO 11

Este mes











Todos los meses

EDGE

www.globuscom.es
Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcón, Ángel Jiménez, Santiago Quiñones y Lola Mayo.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Esther Codina**
ecodina@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 7/07 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**

SUMARIO
CONTINUACIÓN

Lo más

Nuevo

ELEDEES



Wii 82

FULL AUTO 2: BATTLELINES



PS3, PSP 84

FINAL FANTASY III



DS 85

DUNGEON SIEGE: THRONE OF AGONY



PSP 86

ANOTHER WORLD: 15 ANIVERSARIO



PC 86

EARTH DEFENSE FORCE 3



360 87



KIRBY: SQUEAK SQUAD



DS 88

KORORINPA



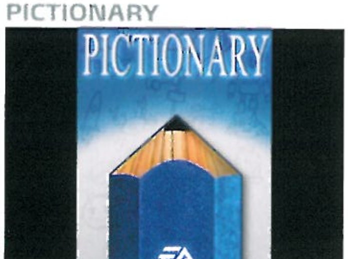
Wii 88

BURNING TIRES 3D



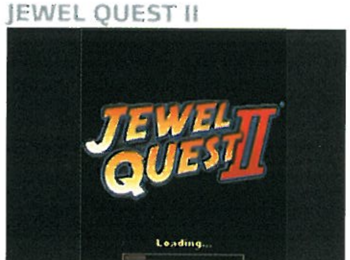
MÓVILES 89

PICTIONARY



MÓVILES 89

JEWEL QUEST II



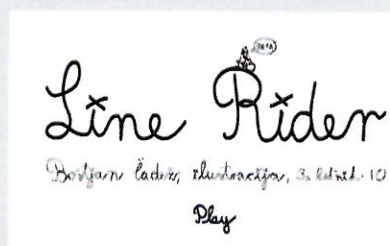
MÓVILES 89

START











ENERO

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					



FEBRERO

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28					



MARZO

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		



MAYO

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				



JUNIO

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		



JULIO

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						



SEPTIEMBRE

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	



OCTUBRE

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					



NOVIEMBRE

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			



ABRIL

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30



AGOSTO

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			



DICIEMBRE

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

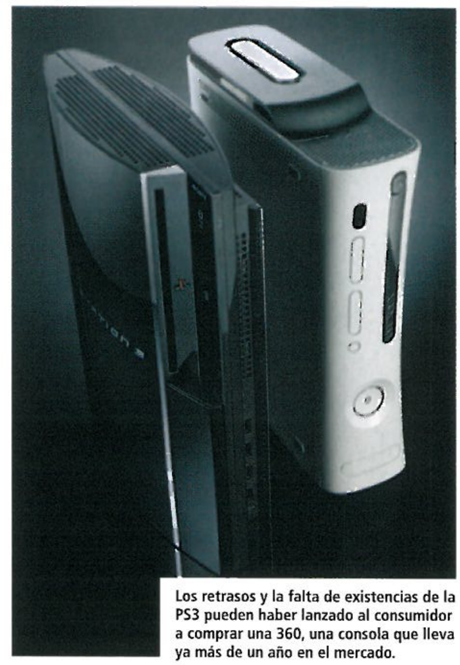
VENTAS

Los altibajos de un año de videojuegos

Los lanzamientos de las consolas PS3 y Wii coparon titulares, pero las PS2, DS y PSP impulsaron en la misma medida el mercado en 2006

La regla de oro de los humoristas, aquello de "deja siempre al público con ganas de más", no casa bien con la fabricación de consolas. Cuando los fabricantes de hardware de videojuegos parecen regirse por esa máxima, las consecuencias tienen poca gracia.

Las navidades del año anterior se caracterizaron por la escasez de Xbox 360, aunque Microsoft ha logrado un abastecimiento suficientemente fluido en la campaña de este año como para satisfacer la demanda. PlayStation 3, tras haber retrasado el lanzamiento en Europa hasta el 23 de marzo, siguen luchando contra sus ajustados sistemas de fabricación y distribución, que de momento intentan producir un millón de PlayStation 3 al mes. Y Nintendo, que tomó la decisión estratégica de salirse de la guerra de poder de las consolas creando una reserva de Wii antes del lanzamiento, ha sufrido la mayor escasez estas navidades. Lo que sí ha logrado este fabricante es aumentar la producción de DS Lite hasta los dos millones de unidades al mes.



Los retrasos y la falta de existencias de la PS3 pueden haber lanzado al consumidor a comprar una 360, una consola que lleva ya más de un año en el mercado.

Pero, sean cuales sean las estadísticas económicas difundidas en los pasados meses –y teniendo en cuenta que hay distintos niveles de exactitud asociados con las cifras facilitadas por Sony, Microsoft o Nintendo–, todas estas empresas tienen muchas razones para haber comenzado 2007 con optimismo vistos los resultados del año pasado.

Sean cuales sean las estadísticas económicas difundidas en pasados meses, todas las empresas tienen muchas razones para haber comenzado 2007 con optimismo

Microsoft no logró el ambicioso objetivo de producir diez millones de Xbox 360 antes de que Sony vendiera su primera PlayStation 3. Pero los seis millones de base instalada de Xbox 360 a primeros de octubre se convirtieron en 10.400.000 en Navidades, lo que convierte a la de Microsoft en la consola líder del grupo. Y sus perspectivas son muy halagüeñas con el estímulo de las ventas millonarias de *Gears Of War*, las altas expectativas para *Halo 3* y la preparación del primer lanzamiento multiformato de *Grand Theft Auto*.

Nintendo ha vendido todo el hardware que ha sido capaz de fabricar. En los dos primeros días del lanzamiento se vendieron en Europa 325.000 unidades, ha intentado que los nuevos suministros siguieran llegando. En EE.UU. se vendieron 600.000 y en Japón se vendieron en la mañana del lanzamiento 400.000 consolas Wii, y parece que en los próximos meses seguirá siendo habitual ver el cartel de "agotado" junto a la imagen de Wii. Pero, lo que quizás es más importante, ha cambiado la actitud de los medios hacia la consola. Desde su lanzamiento, todo el mundo ha oído hablar de su mando revolucionario, y se han comentado esas historias sobre Wiimandos lanzados a través de ventanas y pantallas de plasma. Ha entrado con fuerza en los medios no especializados, como revistas femeninas de tendencias o del corazón, lo que debería seguir ampliando su público.

Sony ha sufrido un difícil período en la gestación de su consola. La empresa se pasó el año 2006 tratando de justificar los cambios de fechas en el lanzamiento y la reestructuración de sus altos cargos ejecutivos, al tiempo que defendía sus precios altos y se iba entrenando para una dilatada batalla

Nintendo logró un éxito, aunque titubeante, con el lanzamiento mundial de la Wii. La gran demanda supone que la escasez de suministros se mantendrá durante los próximos meses.













La DS de Nintendo tuvo los mejores resultados de 2006 en venta de hardware y de juegos Touch! Generations como *Brain Training* y *Nintendogs*.



estratégica por la tecnología Blu-ray, que ha jugado un papel fundamental en los retrasos en el lanzamiento de PlayStation 3, en la escasez de hardware y en el precio de la consola. El éxito de cada una de las consolas va a depender mucho de cómo funcionen el Blu-ray de Sony y el HD-DVD de Microsoft.

Pero, aunque algunos *blogs* parecían sucumbir a la tentación de tratar todo el proyecto de PlayStation 3 como simple *vaporware,* había colas para comprarla en toda Norteamérica y Japón, con 386.000 y 197.000 unidades vendidas en los respectivos territorios durante el período de vacaciones. Es cierto que Sony no logró alcanzar su prometido millón de unidades antes del fin de 2006 (sin olvidar que en el E3 se estableció un objetivo de



cuatro millones. Sin embargo, como ya ocurrió con Microsoft del año pasado, las líneas de producción ya están trabajando con continuidad y satisfacer la demanda inicial de varios millones de unidades será sólo cuestión de tiempo.

Pero aunque el lanzamiento de las consolas fue la chispa del año 2006, ni siquiera el *boom* de una Xbox 360 impulsada por *Gears Of War* habría sido suficiente para mantener los beneficios de compañías como EA y Activision. Nadie esperaba demasiado de los beneficios del mes de enero. EA pensaba que sus ventas simplemente se mantendrían, aunque avisó a sus inversores de que quizá habría incluso pérdidas. Activision predijo que sus ventas bajarían hasta en un tercio, alrededor de 310 millones de euros. Con todo, la mayoría de los analistas de mercados anunciaron que las ventas totales de software caerían en un cinco por ciento, o en torno a 1.500 millones de euros en el mercado global de juegos. Los distribuidores consideraron 2006 como uno de esos años difíciles en los que hay que apretarse el cinturón y en los que conviene deshacerse de esos caprichos caros –¿el E3, quizá?– que no reportan beneficios a la inversión.

Sin embargo, mientras el año avanzaba, las cosas empezaron a mejorar. EA sugirió que lograría un pequeño beneficio en el año financiero que terminaba el 31 de marzo, mientras empresas como THQ y Ubisoft esperaban disfrutar de sus periodos de mayor éxito de mercado.

Y, aunque las nuevas consolas coparon los titulares de las Navidades, esta recuperación de la industria de los videojuegos le debía tanto a la vieja PS2 como a sus flamantes sustitutas. Incluso el desbordante entusiasmo por los lanzamientos de las PS3 y Wii, junto a una boyante 360, fue eclipsado en Estados Unidos el mes de noviembre. *Final Fantasy XII* para PlayStation 2 vendió más que *Twilight Princess,* por ejemplo, mientras *Guitar Hero II,* hasta



El juego más vendido de Wii fue, como era de esperar, ***Twilight Princess*** **(sobre estas líneas). Nintendo afirmó haber vendido tres juegos por cada cuatro Wii, mejor incluso que con** ***Super Mario 64.***

entonces exclusivo para PS2, también se vendía bien. La fuerza de las ventas del hardware más antiguo también ha sido sorprendente. Durante el mes de noviembre, Sony vendió en Norteamérica 664.000 PS2 y unas 10.000 semanales en España, mientras Microsoft vendía 511.000 Xbox 360 y Nintendo 476.000 Wii.

De hecho, en Estados Unidos, PlayStation 2 vendió más que Xbox 360 durante la mayor parte del año; 3,3 millones frente a 2,8 millones de unidades. Por supuesto, este tipo de comparaciones es como mezclar peras con manzanas, si tenemos en cuenta las diferencias de precio y de público, pero demuestran lo difícil que será para Microsoft o Nintendo desbancar a la marca PlayStation como líder en el mercado masivo de los videojuegos.

Igualmente significativa es la creciente fuerza del mercado de las consolas portátiles, con Sony y Nintendo rentabilizando en las ventas el efecto halo de sus lanzamientos. Durante el mes de noviembre, PSP vendió 412.000 unidades en Estados Unidos (50 por ciento más que en 2005), mientras que, durante el mismo periodo, Nintendo vendió 918.000 unidades de su DS Lite, así como 641.000 Game Boys.

En Estados Unidos, la PSP superó en ventas a la DS durante los cinco primeros meses del año, hasta que Nintendo demostró la fuerza del nuevo diseño de hardware con el lanzamiento de la DS Lite, que superó las ventas de PSP en una proporción de dos a uno durante el resto del año. Las ventas en Estados Unidos durante el mes de noviembre fueron de dos millones de PSP frente a 3,8 millones de DS.

Aunque todos los fabricantes de hardware tienen razones para sentirse satisfechos con los progresos logrados hasta ahora, el año 2007 marcará el comienzo de la verdadera carrera por la competitividad. Para Sony, el objetivo estará en vender al menos diez millones de PlayStation 3. También será importante fortalecer el efecto halo con PSP, gracias al servicio *online* gratuito PlayStation Network.

En EE.UU., la PSP superó en ventas a la DS los cinco primeros meses del año, hasta que Nintendo demostró la fuerza del nuevo diseño de hardware con el lanzamiento de la DS Lite

Los esfuerzos de Nintendo se centrarán en convencer tanto a la industria como al mercado de masas de que Wii puede hacer algo más que crear un nicho de mercado innovador y de corta vida.

Pero, gracias a su avance en los 12 últimos meses, gran parte de la atención se centrará en Microsoft. Algunos analistas sugieren ya que debe empezar a pensar seriamente en cómo sacar a la Xbox 360 de su involución hacia el terreno más *hardcore*. Michael Pachter, de Wedbush Morgan Securities, sugirió que las ventas de Xbox 360 en Estados Unidos se han quedado por detrás de sus expectativas en al menos 200.000 unidades al mes.



Las ventas en España

De Pro Evolution a Pro Evolution pasando por el dr. Kawashima

Aunque todavía no están disponibles las cifras anuales de ventas de 2006 en España, sí se pueden consultar las listas de aDeSe de los videojuegos más vendidos cada mes. Destaca la serie *Pro Evolution Soccer*, distribuida por Konami, presente en nueve de los 12 meses del año. En enero ocupó el segundo lugar con PES5 para PS2 y el sexto con la versión para PSP. En octubre salió PES6, y ese mes copó la lista: primer puesto para la versión de PS2, 7º para la de PC y 10º para la de Xbox 360. En diciembre cedió el primer puesto al otro gran éxito del año, el *Brain Training del Dr. Kawashima* para DS, distribuído por Nintendo. Este título salió a la venta el 9 de junio y durante tres meses lideró las listas españolas; tras un suave descenso, retomó la cabeza de la lista en diciembre, en un ciclo de vida algo extraño.

El único juego español que aparece en la lista, *Commandos Strike Force*, de Pyro Studios y distribuido por Proein, llegó al 4º puesto en marzo, mes de su lanzamiento, en su versión para PS2.

PlayStation 2 sigue siendo la consola con más títulos en los superventas, aunque no de la forma arrolladora de otros años; casi la mitad de los títulos son para esta plataforma, pero DS, pese a estar fuera de la lista hasta mayo (cuando salió la versión lite), ha logrado colocar más de 30 títulos entre los más vendidos gracias a los juegos de la Touch! Generation. GBA mantiene su presencia con varios títulos *Pokemon* de Nintendo y en PC han arrasado las expansiones de la serie *Los Sims* (distribuida por EA) y *World of Warcraft* (Vivendi Games). PSP casi iguala al PC, con títulos muy variados. Cuatro de los juegos más vendidos son para la plataforma 360: *The Elders Scroll IV: Oblivion* (distribuido por Take 2), *Tom Clancy´s Ghost Recon: Advanced Warfighter*, el ya mencionado *PES6* y *Gears of War* (Microsoft).





Kazuo Hirai, de Sony America (izquierda) tuvo un año difícil por los retrasos y falta de existencias de la PS3. Terminó el año con un ascenso, sustituyendo a Ken Kutaragi como presidente de Sony Computer Entertainment.



El tamaño del mercado de MMO

Porque el juego *online* da mucho dinero

Con el anuncio de que *World of WarCraft* había incorporado a siete millones y medio de jugadores en noviembre, parecía lógico extrapolar esta regla a todo el mercado del juego masivo multijugador. Pues, aunque las ventas de juegos MMO y packs de actualización se incluyen en las cifras facilitadas por compañías como Chart Track en Reino Unido, NDP Funworld en Estados Unidos y MediaCreate en Japón, la mayoría de los ingresos de estos juegos, ya sea por suscripción mensual o por uso de tarjetas pre-pago, no lo están.

Uno de los mitos que siempre se cuentan en este contexto es el hecho de que *World of WarCraft*, que concentra alrededor de la mitad del mercado de suscripciones MMOG, es un negocio que produce mil millones de dólares. Un vistazo rápido sobre las cifras financieras de su propietario, Vivendi Games, sugiere lo contrario. En el trimestre que terminó el 30 de septiembre, las ventas fueron de 140 millones de euros, con beneficios de 19 millones, y esto incluye otros juegos de Vivendi, como *Ice Age* y *Miami Vice*.

La razón de que no se cumpla la simple regla de multiplicar los 7,5 millones de jugadores por los 12 euros al mes que cuesta la suscripción es que más de la mitad de los jugadores de *WOW* está en China. No sólo pagan una tarifa mucho más reducida (alrededor de 2 céntimos de euro por hora), sino que pagar una tarifa por hora tiende a reducir la duración del juego. Ambos factores tienen el efecto de reducir considerablemente los ingresos en comparación con Estados Unidos, Europa y Corea.

El distribuidor coreano de MMOG, Ncsoft, puede proporcionar también cifras sólidas sobre el tamaño del mercado. Con juegos como *Lineage* y *City of Heroes/Villains*, cuenta con alrededor de un cuarto del mercado de suscriptores de MMOG. Las ventas totales de su año financiero en 2005 fueron 279 millones de euros, lo que sugiere que el tamaño del mercado MMOG en 2005 era menos de 1.500 millones. Esto choca con las cifras de los analistas, que sugieren que el mercado *online* ese año estuvo en torno a 2.700 millones de euros. Las complicaciones para evaluar las cifras se deben también a cómo se incluyen las compras y ventas de productos asociados a los juegos. Esto tiene mucho peso en algunos mercados. Por ejemplo, estos negocios de persona a persona representan cerca de la mitad del mercado de juegos en Corea, especialmente en el caso de los juegos gratuitos, que se financian con la compra de artículos.

Se mantiene el hecho de que, aunque el mercado MMOG está creciendo rápidamente en cuanto a nuevos jugadores, convertir este crecimiento en beneficio se hace cada vez más difícil. También es extremadamente difícil generar cifras fiables sobre el tamaño de este mercado. Por tanto, comparado con los 27.000 millones de euros del mercado de la consola tradicional y del PC, este sector sigue siendo un nicho, aunque produzca miles de millones de dólares.



Con ventas de más de dos millones de unidades desde su lanzamiento en noviembre, *Gears of War*, exclusivo para Xbox 360, fue uno de los juegos más vendidos de 2006.



Otros analistas han destacado que la consola tiene una tasa de fidelidad relativamente alta, con más de cinco juegos vendidos por cada consola, algo que es síntoma del fracaso de Xbox 360 en su intento de llegar al mercado de masas.

Paradójicamente, parte del problema para Microsoft ha estado en la velocidad con la que se ha forzado a los distribuidores a dejar de apoyar la Xbox para trasladar sus esfuerzos a la 360. Al contrario que Sony, que pretende seguir vendiendo el hardware y el software de la PlayStation 2 en los años próximos, la estrategia de Microsoft de abandonar una consola para lanzar otra ha dejado obsoletas de un plumazo 24 millones de Xbox.

El juego *online* es otro sector en el que Microsoft va muy por delante de sus competidores, con unos cuatro millones de jugadores inscritos Gold

Si se hubieran retirado del mercado el mismo número de PS en un momento similar en el proceso de transición de la PlayStation 2, podríamos hablar, grosso modo, de unas pérdidas para la industria de alrededor de 115 millones de euros. Se ha desaprovechado la oportunidad de entusiasmar a un público más joven con Xbox, un público que después podía haberse reconvertido a la Xbox 360.

Otro factor que los analistas deben tener en cuenta este año serán las cifras de Xbox Live, pues el juego *online* es otro sector en el que Microsoft va muy por delante de sus competidores, con unos cuatro millones de jugadores inscritos Gold.

Este número representa el 40 por ciento de la base de consolas instaladas, porcentaje mucho más alto que el reducido 10 por ciento de dueños de Xbox que pagaron por este servicio anteriormente. Sin embargo, no es una cifra demasiado impresionante y, mientras el carácter *hardcore* de los jugadores de Xbox 360 se vaya diluyendo, la compañía tendrá que trabajar duro para añadir algún millón más de suscriptores a su versión Live.

En un nivel similar, las cifras del servicio gratuito de conexión wifi para la DS son incluso peores, pues tan sólo el 10 por ciento de los treinta y tantos millones de personas que tienen una DS lo han utilizado al menos una vez. Teniendo en cuenta la juventud de sus usuarios y lo complicado del método de conexión, tampoco es sorprendente.

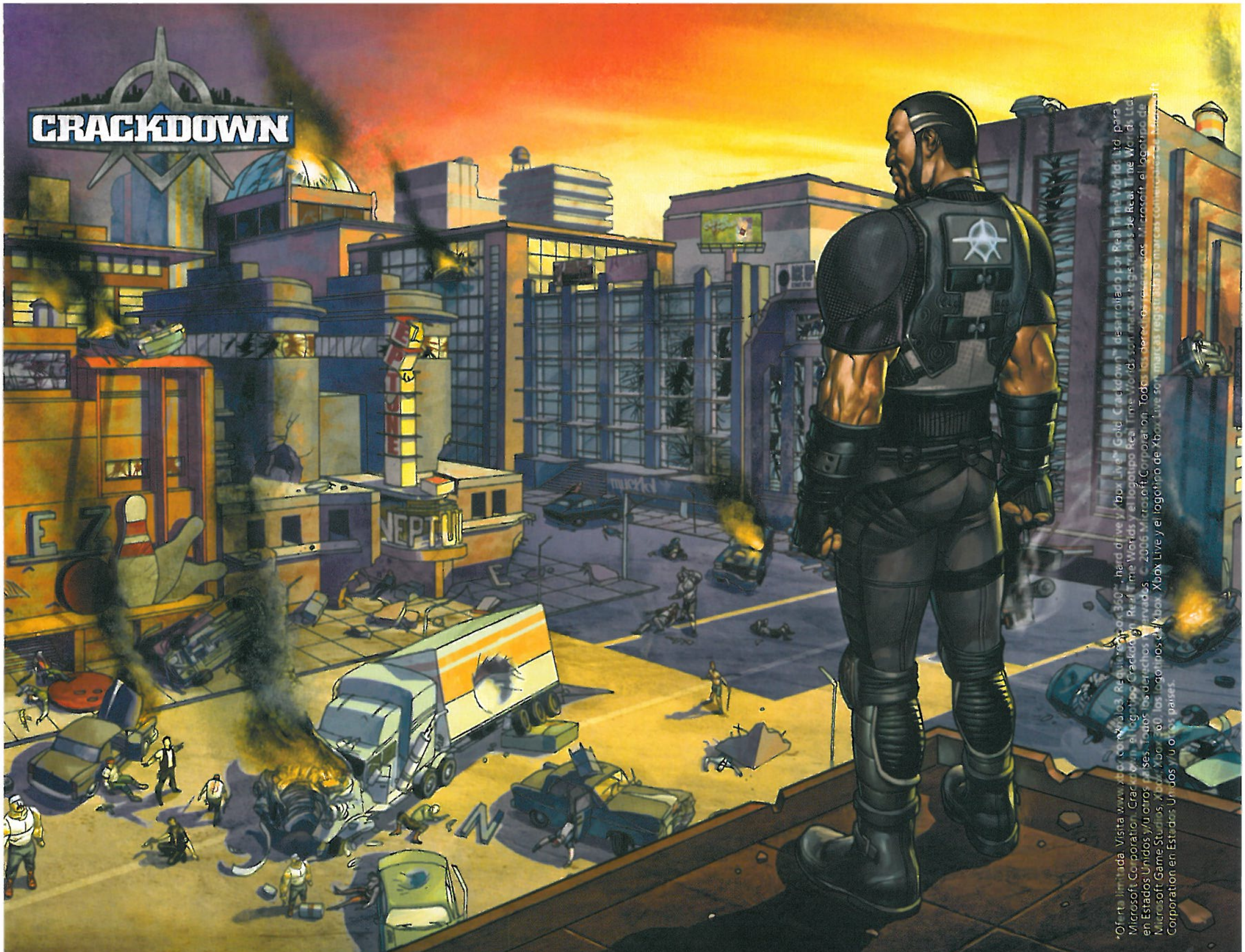
Quizá es más significativo el hecho de que, al menos en lo que se refiere al sector de las consolas, la conectividad *online* es un producto con mucho menor atractivo de lo que se pensaba al principio. Por supuesto, tanto Nintendo como Sony invertirán decenas de millones en su infraestructura *online*, pero ésta puede ser otra área en la que la ventaja de Microsoft es menor de lo que parece en un primer momento.

Dejando aparte estas consideraciones, lo que realmente importará en el 2007 será la pura fuerza logística que lanzará millones de unidades de hardware desde las fábricas chinas hasta los hogares americanos, japoneses y europeos. Y, aunque no sea más que por esa razón, los próximos meses le recordarán a la industria de los juegos la importancia que tienen para su negocio los proveedores de ladrillos y mortero. Y no es una broma.





La PS2, que no fue abandonada como la Xbox, tuvo un año muy potente, con títulos como *Final Fantasy XII* y *Guitar Hero II* con ventas importantes a pesar del lanzamiento de PlayStation 3.



Con la balanza de la justicia en una mano y un camión de dos toneladas en la otra.

Eres un agente de la justicia modificado genéticamente y estás autorizado a hacer cualquier cosa con tal de eliminar la escoria criminal de Pacific City. Desde las calles hasta lo alto de las azoteas, puedes utilizar como arma todo que tengas a tu alcance para demostrarles a los matones que el crimen no tiene recompensa. Y para acabar de rematarlo, combina fuerzas en modo multijugador para doblar la destrucción y multiplicar por dos tu retribución. **Justicia total. Todo está permitido.**





XBOX.COM/CRACKDOWN

Incluye una invitación para HALO 3 BETA MULTIJUGADOR

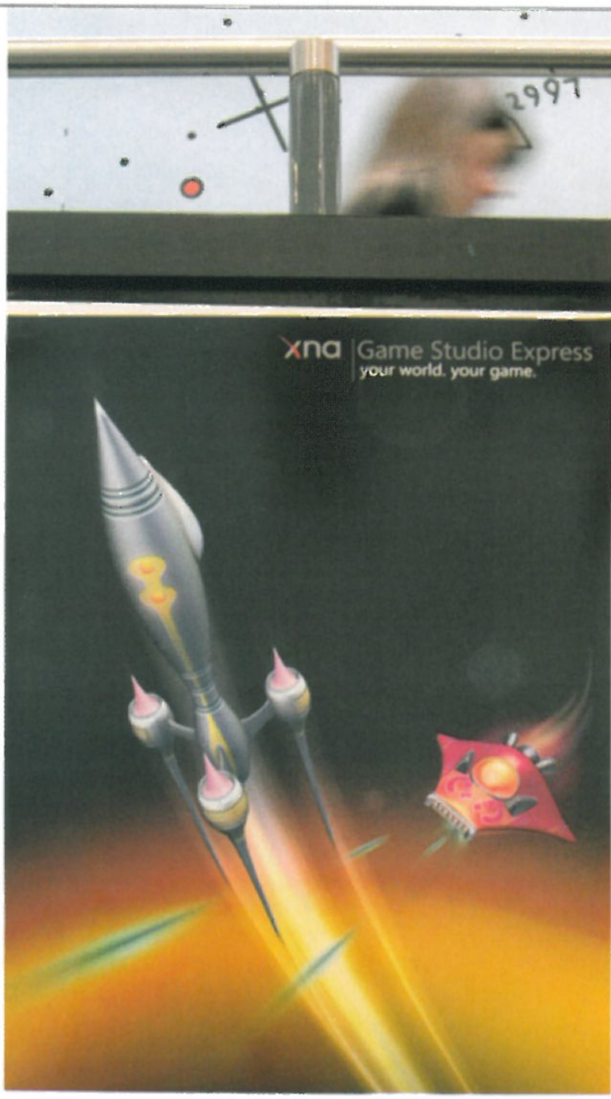
Oferta limitada – busca las casillas especiales marcadas con*.

Totalmente en Castellano

realtime worlds · Microsoft game studios · XBOX LIVE · 18+ www.pegi.info

Jump in.

XBOX 360™



EVENTO

La 360 se abre

El arsenal de Microsoft para la batalla por el cuarto de estar se amplía con la versión reducida de XNA

La presentación oficial de XNA Game Studio Express de Microsoft fue muy diferente de la mayoría de los lanzamientos de software. La mezcla habitual de sorteos de consolas y camisetas gratis no casaba con las presentaciones técnicas y las discusiones en profundidad sobre la situación del renderizado, y el público reunido en la Universidad de Warwick no estaba integrado por periodistas, sino por estudiantes y profesores universitarios. La diferencia fundamental fueron los cambios incorporados a XNA desde que se anunció su lanzamiento en la Game Developers Conference de 2004. Por entonces, XNA era, en palabras de **J. Allard,** "la tienda de hardware de la producción de juegos", una plataforma de desarrollo capaz de unir a toda la industria. Los jugadores "no tendrían que saber ni que existe". Sin embargo, el producto final se ha convertido nada menos que en el "YouTube de los videojuegos", una plataforma dirigida específicamente a los propios jugadores.

Chris Satchell, coordinador general del Grupo de Desarrollo de Juegos de Microsoft, explica este cambio: "La idea inicial de J. era la facilidad para moverse entre plataformas, y lo conseguimos. Su siguiente objetivo era hacerlo más sencillo, y de nuevo lo hicimos. Pero, inicialmente, estaba dirigido a desarrolladores profesionales; lo que nos preguntábamos entonces era: '¿y quién suministra la tecnología a los estudiantes, los aficionados y los desarrolladores caseros?' Queríamos dejar que estos grupos abrieran la Xbox y que programaran ellos mismos su consola". Disponible como descarga gratuita para PC, XNA Game Studio Express proporciona un sistema de herramientas y bibliotecas diseñadas especialmente para crear juegos. Utilizando Express, los desarrolladores pueden crear y resolver los problemas técnicos de sus títulos convirtiéndose en miembros del XNA Creators Club del Bazar Xbox Live (una suscripción de cuatro meses cuesta 45 €, y un año, 100 €) y exportar sus juegos a la 360 para compartirlos con otros miembros del club. Esto es sólo el principio. Al final se podrá incluso compartir un juego con todos los usuarios de 360. Igual que en YouTube compartes vídeos.

Esto es sólo el principio. Al final se podrá incluso compartir un juego con todos los usuarios de 360, igual que en YouTube compartes vídeos

Pero, aunque YouTube ha provocado una pequeña revolución en internet, también ha levantado



Es obvio que Chris Satchell confía en la visión inicial de Allard para la 360. La clave es la transformación de la plataforma en un entorno de juego acogedor e inspirador para usuarios y creadores.

Teletipo



Wii en el tribunal

Era inevitable que, antes o después, alguien intentara denunciar a Nintendo por problemas de salud y seguridad relacionados con accidentes y daños provocados por el uso continuado del Wiimando. Poco convencidos por la promesa de Nintendo de sustituir la correa a los usuarios preocupados porque el mando se les escape, un grupo de consumidores de EE.UU. ha emprendido una acción legal colectiva contra el fabricante de la consola. Arguyen que Nintendo "ha incluido en la consola un mando a distancia defectuoso" y esto contradice la garantía de la compañía; una práctica que va contra la ley. Aunque las quejas suelen recibir muy poca compensación cuando se trata de denuncias colectivas, en la práctica, esto supone más negocio para los abogados, cuyas tarifas suelen pagar los acusados. Por esta única razón parece que estos procesos judiciales seguirán siendo práctica habitual en el panorama futuro de los juegos.

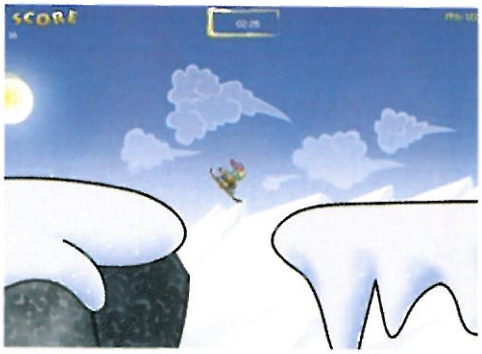




Los títulos de prueba más pequeños no intentaban ser muy profesionales, pero tampoco asustaban.



Los elementos de la infraestructura de distribución de XNA, como Microsoft siempre dijo, se han incorporado al *dashboard* de las 360 de desarrollo y de venta al público. Es tranquilizador que, como la propia Xbox Live, el proyecto esté respaldado en todo momento por su emergente tecnología. ¿Seguirá así cuando aparezcan los primeros juegos?











Un capricho Rare

Los de Burton proyectan un título Live Arcade

Una de las sorpresas que estaba oculta hasta la intervención de Burton sobre el potencial de desarrollo de XNA fue la revelación de que Rare está trabajando ahora en un título para Live Arcade. Aunque los únicos detalles que explicó más allá de este anuncio fueron que hay un equipo de menos de diez personas dedicado a su creación, y que verá la luz este año, anunció con entusiasmo: "es un juego Rare," y añadió: "No sé qué significa esto exactamente, pero es así".

dolores de cabeza legales a sus propietarios. Cuando le preguntan qué controles va a introducir Microsoft cuando el plan sea una realidad, Satchell dice: "Nos gustaría ejercer la mínima censura posible. Si alguien hace algo ofensivo o que supone una infracción evidente, tendremos que hacer lo que otros medios han hecho: dejar que la gente lo descubra y lo denuncie". ¿Y lo que sea ofensivo para el propio Microsoft? Añade: "Si alguien pretende crear contenidos anti-Microsoft, está yendo contra sí mismo". Satchell está convencido de que, con el tiempo, cualquiera podrá aprender a programar juegos XNA, y revela que Microsoft ya está trabajando en libros para principiantes. Pero, aunque C#, el código que forma la base de XNA, es mucho más fácil de usar que C++, no deja de ser un código, y es probable que una pantalla llena de códigos desanime a quien no tenga formación técnica. Pero, aunque es ligeramente más complicado de lo que la gente esperaba, también es mucho más potente. El trabajo presentado en Warwick iba desde un simple *shooter* de tanques en 2D, creado con el programa basado en XNA Torque Game Builder, de GarageGames, hasta demos de carreras y simuladores de vuelo que podrían haber pasado por títulos de última generación de Xbox o primeros títulos de la 360, pero hechos en menos de un mes y la mayoría por una sola persona. **Nick Burton,** ingeniero senior de software en Rare, reconoce que le ha impresionado su propia experiencia: "XNA proporciona el 95 por ciento de la funcionalidad que los desarrolladores solemos obtener de otros sitios, y permite acercarse mucho al hardware de la 360". Es perfecto para los aficionados a los juegos e incluso para pequeñas empresas que comienzan a trabajar en juegos XBLA. Y Satchell confirma que la idea de hacer un juego completo utilizando XNA es "totalmente factible". Aunque Burton admite que Rare utilizará durante un tiempo sistemas C++ y no sistemas C# como XNA, siente que "el paso a C# y al *managed code* está a punto de llegar". Y, aunque parezca improbable que se produzca una revolución en el desarrollo de juegos, la comunidad académica parece entusiasmada. Los rápidos resultados que ofrece XNA pueden atraer a los estudiantes y educir el número de abandonos entre esa gente que acaba dejando de programar porque lo encuentra demasiado difícil. Cuando le preguntan por el fracaso de iniciativas similares, como Net Yaroze de Sony en 1997 o de PS2 Linux, Satchell no pierde el entusiasmo, respondiendo que con XNA no hace falta comprar nuevo hardware (como sí ocurría con la primera) y que las herramientas están bien documentadas y simplificadas a porpósito (como sucedía con la última).

XNA ya no aspira a convertirse en la lengua universal de creación de juegos comerciales, pero las probabilidades de una explosión de contenidos para las consolas creados por los jugadores tendría un efecto tremendo sobre la industria. Aunque sólo fuera por eso, el YouTube de los juegos sería una buena razón para entrar cada día en Live.



LA *WEB* DE MES

Nadie en Microsoft se ha esforzado mucho en mejorar el hecho de que no es posible ver los temas del *dashboard* ni en el Bazar Xbox Live ni en Gamerpics antes de comprar. Teniendo en cuenta la calidad de algunos de ellos, era sólo cuestión de tiempo que alguien trasladara uno de ellos a la comunidad Live, donde se descargó y se colgó en la web. La nítida y eficaz Dashboard Themes (que imita la propia GUI de la 360) lo convertirá en una guía inigualable para aquellos que tienen puntos que gastar, al menos hasta que Microsoft ponga alguna objeción. La página permite a los visitantes evaluar y comentar el contenido del propio Bazar Xbox Live, que se clasifica por orden en la página principal de la *web*.

Site: Dashboard Themes
URL: www.dashboardthemes.com

SOUND BYTES

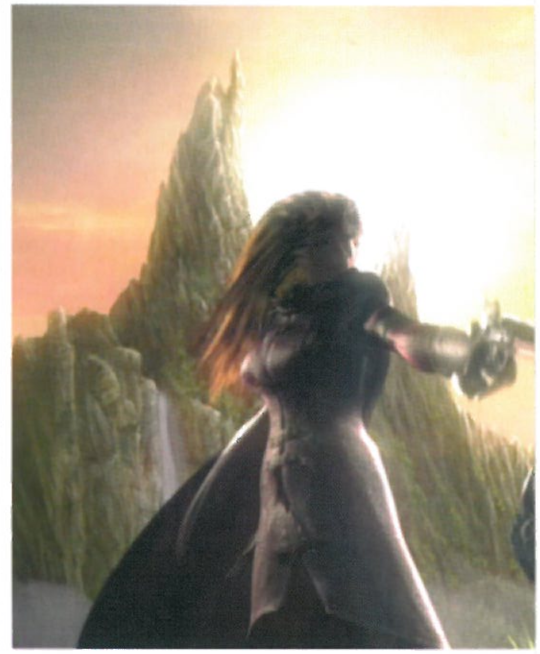
"Fichados. Descubiertos. Pillados. Como muchos habréis adivinado (¿¿¿hemos sido quizá demasiado descarados???), Peter no es un experto en hip-hop y en realidad esta página la ha creado Sony. Supongo que intentábamos ser demasiado listos. De ahora en adelante, nos limitaremos a hacer buenos productos."
Sony reconoce el fracaso de su blog de marketing de PSP.

"Rare y, antes que Rare, Ultimate son los responsables de algunos de los mejores juegos que se han hecho nunca. Y espero que sigan haciendo buenos juegos; son la inspiración para muchos de los que nos dedicamos a esto. Creo que tendrán su recompensa."
El jefe de Sony Worldwide Studios, Phil Harrison, despacha a Rare con elogios alentadoramente tímidos.

"Ya es hora de terminar con la Game Boy y paralizar la PlayStation, y de que la sociedad reconozca las catastróficas consecuencias que estos malditos chismes tienen sobre la educación y los proyectos de futuro de los chicos jóvenes. Se convierten en lagartos idiotas, inmóviles, concentrados, y sólo la crispación de sus manos demuestra que siguen conscientes."
Boris Johnson opina de forma poco sorprendente sobre videojuegos en el *Daily Telegraph*.

"Haz esta prueba: coge en una mano *Grand Theft Auto,* un videojuego con vívidos crímenes y asesinatos; y, en la otra, coge ese cremoso queso para pasta. ¿Cuál tiene más probabilidades de obstruir las arterias?"
El enigma sin respuesta de David Robson, columnista del *Daily Express*.





ENTREVISTA

Pensar en pequeño

Un par de amigos, sin documento de diseño y títulos interconectados. ¿Es éste el futuro del desarrollo de juegos?

Peter Molyneux fue algo más que un nombre de relumbrón incluido para añadir glamour a la presentación de XNA Game Studio Express. Empezó en la codificación doméstica, tiene un buen número de títulos tras él y da gran importancia a la creatividad. El director de Lionhead es el símbolo de la mezcla de ambición e impredecibilidad que Microsoft confía que su plataforma consiga. En esta entrevista habla de equipos pequeños y de grandes ideas, y cuenta por qué el Acorn Atom es el mejor ordenador del mundo.

Usted ha logrado ver muchas de sus ideas personales reflejadas en la pantalla a lo largo de los años. Viendo el actual panorama de desarrollo, ¿piensa que la gente que se incorpora ahora a la industria puede tener el tipo de carrera que usted ha tenido?
Creo que estas cosas van y vienen. Si me hubiera preguntado esto en los días de la Xbox, hace cuatro o cinco años, hubiera contestado: "No, no es posible que la gente pueda sobrevivir por sí misma. Hacen falta grandes equipos haciendo esos grandes juegos de triple A". Pero ahora el mundo ha cambiado. Hay sitios en internet donde puedes colgar tu juego, y la gente se lo descarga y te envía el dinero. Y también está el Bazar Xbox Live en la Xbox 360. Nintendo tiene su propia versión y también la tendrá PlayStation 3. De pronto, con las nuevas consolas aquí, todas las grandes plataformas tienen un sistema para que los pequeños desarrolladores muestren su material. Y hay mucha gente trabajando sola, o en parejas, ganando mucho dinero.

De pronto, las grandes plataformas tienen un sistema para que los pequeños desarrolladores muestren su material. Y hay gente trabajando sola, o en parejas, ganando mucho dinero

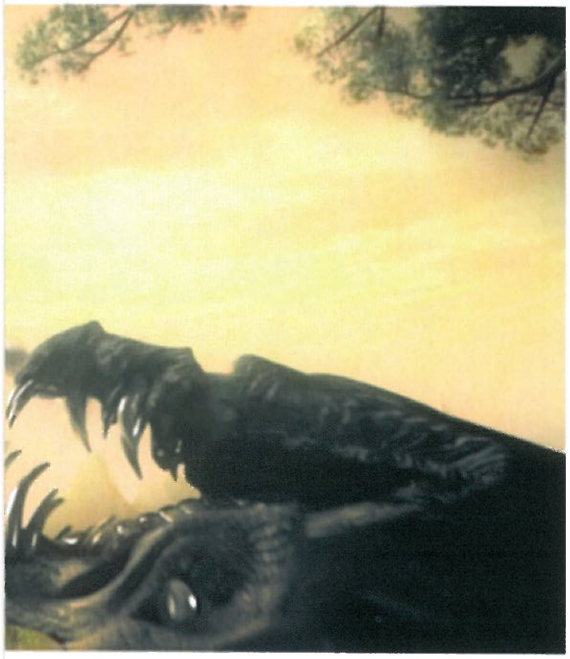
¿Y es ahí donde entra XNA?
Bueno, si yo fuera un estudiante de universidad y tuviera una idea, me resultaría muy difícil escribir yo mismo el *driver* para el teclado y todo eso, y es un problema que XNA soluciona. Así que pienso que es una oportunidad para toda la gente que está haciendo esto. XNA debe ser un catalizador que motive a la gente.





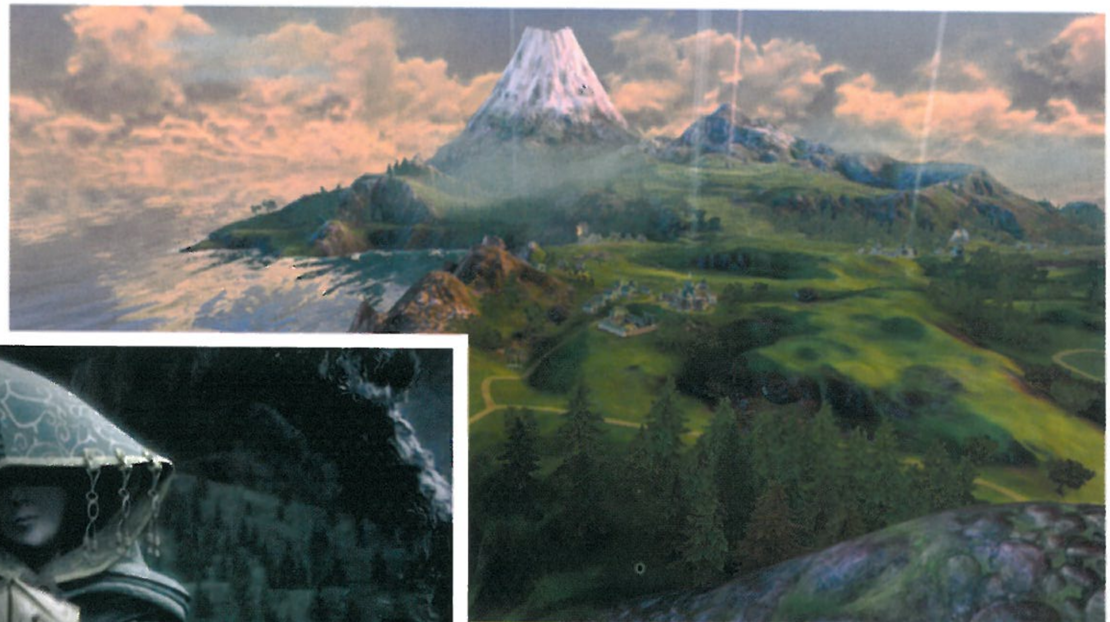
Puesto que sus recursos son casi los mismos que los disponibles para equipos de desarrollo profesional, Microsoft espera que XNA GSE inspire intentos de emular a los mejores títulos.

¿Está interesado Lionhead en utilizar XNA también de forma interna, para crear prototipos o para hacer juegos XBLA?
Claro. A mí también me apasiona trabajar con XNA. En Lionhead tenemos una cosa que se llama Concrete, una herramienta tecnológica que lleva años desarrollándose. Te permite coger cosas de diferentes juegos y hacer otro juego. No puedo dar más detalles sobre esto ahora, pero mi esperanza





Con títulos como *Black & White 2* (arriba), *Fable* y *The Movies*, Lionhead tiene fama de devorar los proyectos. Su ejemplo podría dar un impulso a la creatividad de los usuarios de XNA.





Respetuosamente, Molyneux no utilizó la reunión de Warwick para anunciar *Fable 2* o su misterioso proyecto Dimitri. Pero antes había confirmado en un aparte que los dos juegos compartirían muchas de las nuevas tecnologías de Lionhead.

es realmente que Concrete acabe formando parte de XNA. Y espero también que XNA pueda funcionar como catalizador de otro de mis sueños: si empezamos a usarla con algunas cosas pequeñas como las herramientas, podemos lograr tener juegos que se comuniquen unos con otros. Cuando hablaba con Will Wright le decía: "Yo estoy haciendo *Theme Park*, y tú *SimCity*. Vamos a comunicar los dos juegos". Así, si tienes *Theme Park* en tu disco duro, puedes hacer que el parque que ves en *SimCity* sea una pequeña versión de ese parque temático. ¿Por qué no va a ser posible? Sería muy sencillo. La principal razón por la que esto no ha funcionado hasta ahora es porque siempre estás en diferentes puntos del ciclo de desarrollo, un equipo está en un estadio inicial y otro en un estadio avanzado, pero lo lograremos algún día.

La versión final de XNA se parece mucho a un juego en sí mismo, un juego muy en la línea de Lionhead. ¿Es en parte por eso por lo que está usted tan interesado en él?

Es gracioso que diga eso. XNA sirve para construir y crear cosas, y eso es lo que nos gusta de él. Por eso el Acorn Atom fue mi ordenador definitivo, el mejor, mucho más que un PC. Porque abrías el PC y lo primero que tenías que hacer era empezar a trabajar con una hoja de cálculo. Así no me apetecía crear nada. Cuando ponías en marcha aquellos viejos ordenadores, sólo aparecía un aviso, algo que te incitaba a teclear algo. Y en el manual decía: "Si quieres hacer un juego que haga esto, haz esto, y si quieres hacer un juego que haga esto otro, haz esto otro". El Atom tenía todo esto, y creo que XNA lo incorpora también. En un solo día puedes ver cambiar las cosas, y por eso es tan atractivo. Con *Populous* yo no tenía un gran diseño. Simplemente vi algo y eso me llevó a otra cosa, y eso a otra. Tengo la sensación de que XNA está concebida de la misma manera: "Ah, ya veo, puedo mover esto por aquí. ¿Y si quiero controlar esto con el joypad? Pues es muy sencillo. ¿Y si quiero hacer esto, o aquello?". Y así, al final, la gente empezará a descubrir que lo está haciendo de verdad, que está pudiendo crear nuevas cosas por sí misma.

OUT THERE



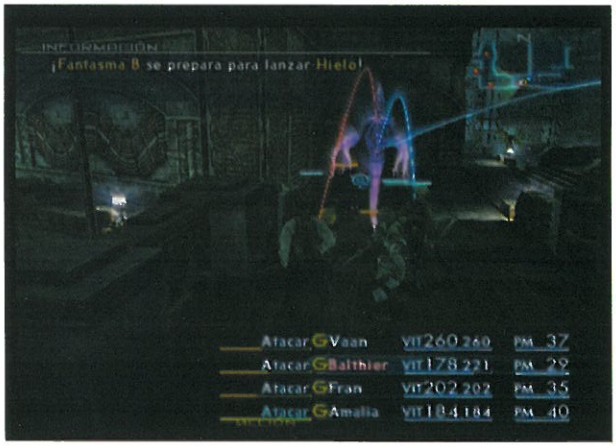
SÓLO SE VIVE UNA VEZ



Second Life puede ofrecer a sus jugadores la oportunidad de vivir virtualmente la vida de sus sueños, pero el *blogger* Nicholas Carr ha comprobado las consecuencias que la dependencia de un avatar imaginario puede tener en el mundo real. Deduciendo la cantidad de electricidad necesaria para sostener cada avatar (incluyendo tanto el consumo del PC del jugador como el consumo del servidor de Linden Labs), Carr calculó que un personaje normal de *Second Life* consume tanta energía en un año como un brasileño medio. Más impresionante todavía es el hecho de que, si se calcula en términos de emisiones de carbono, la cifra es equivalente a recorrer con un coche 3.700 kilómetros en un año. Aunque sería injusto acusar sólo a *Second Life* (pues, seguramente, lo mismo puede decirse de cualquier uso del ordenador que se base en un servidor), el caso plantea muchas preguntas sobre el impacto que el juego virtual puede causar en el medio ambiente.

- http://www.roughtype.com/archives/2006/12/avatars_consume.php





"*Final Fantasy XII* es una joya, lo digo como profesional y como jugona. Creo que es de los mejores juegos que va a salir este año", dice Mercedes Rey. El binomio Square Enix y Proein está permitiendo disfrutar a los jugadores españoles de títulos muy cuidados.



SOFTWARE

British pero pata negra

Desde el verano pasado, Proein pertenece totalmente a Eidos; cambia el nombre, pero no el espíritu combativo

Hasta hace unos meses, el distribuidor británico Eidos tenía el 75 por ciento de Proein y el 25 por ciento del estudio español Pyro Studios. Tras un acuerdo con los accionistas españoles, Eidos consiguió el cien por cien de Proein y salió de Pyro. Habrá que acostumbrarse a que Pyro sea independiente y a que Proein se llame Eidos. **Mercedes Rey,** directora general de Proein, minimiza el cambio: "Estamos intentando integrar más la oficina española dentro de todo el grupo de empresas y una serie de cosas que cambian cuando pasas a ser al cien por cien de una empresa como Eidos. Pero, en lo que respecta al funcionamiento de la empresa española, será igual". Proein-Eidos seguirá distribuyendo productos de terceros; que respiren los seguidores de Square Enix, Capcom y demás empresas con las que Proein tiene acuerdos.

Ahora mismo la fuerza de Eidos-Proein es *Final Fantasy XII* y su otra apuesta es *Kane & Lynch,* que en principio saldrá en junio ("creo que va a ser una licencia muy gorda para el futuro", apunta la directora). Volviendo a *Final Fantasy XII,* los seguidores más impacientes de la serie se han preguntado estos meses si ha merecido la pena esperar a la versión PAL. Rey no duda: "Sí, detrás de este juego hay un equipo de 29 personas en la oficina inglesa doblándolo al castellano. No es sólo pasarlo a PAL, es traducirlo, testearlo, solucionar cada error que surge, hacer la guía... Square está haciendo un trabajo muy bueno en Europa. No se trata de llegar y lanzar el producto como esté". Una experiencia anterior, *Kingdom Hearts II,* da fe de lo que puede lograr todo ese esfuerzo.

2006 ha sido un año de grandes títulos: al ya mencionado *Kingdom Hearts II* hay que añadir *Dragon Quest VIII, Tomb Raider: Legend* (título de Eidos) y un juego español: *Commandos Strike Force,* de Pyro Studios. Rey dice: "Ha ido muy bien en España, en Alemania ha funcionado bastante bien y en Estados Unidos, mejor que los anteriores, creo que gracias a ser en 3D y al paso de estrategia [pura] a mezcla de *shooter* y estrategia".

El visitante de la oficina de Proein (las actuales, porque se mudarán tal vez en unos meses) es recibido por varias figuras a tamaño natural de Lara (Croft, claro) y una de Hitman que escoltan a la recepcionista (más de uno se quedaría aquí), y hay elementos de marketing de los últimos títulos distribuidos en los puntos vertebrales del paso, todos ellos colocados con celo, como para que sus personajes intervengan en el día a día de la empresa.

Y si Proein va a cambiar de nombre, la casa madre, Eidos, ha sufrido modificaciones mucho mayores a raíz de su fusión con la distribuidora británica SCI. Una nueva directiva con objetivos ambiciosos que han pasado por una ampliación de capital de 45 millones de libras que han posibilitado la entrada de Warner: más dinero para desarrollar juegos y la concesión de 20 franquicias de Warner, además de beneficiarse de la infraestructura de la empresa americana para su distribución en el nuevo continente.

El panorama nacional también ha sufrido importantes cambios que han afectado a Proein, que



Además de distribuir los productos de Eidos, Proein tiene acuerdos con otras empresas. Un ejemplo es el *Ultimate Ghost & Goblins,* para PSP, de Capcom.

Teletipo



Microsoft da un salto

Los últimos datos de ventas de Xbox 360 que Microsoft ha dado a conocer indican que en el último trimestre del año pasado esta consola de la nueva generación ha dado un salto cuantitativo bastante considerable. Así, se han vendido 10,4 millones de unidades, de los cuales, 6 millones están en Norteamérica, 3,1 millones en Europa y 1,3 millones en el resto del mundo. Son múltiples las razones que han propiciado este aumento de ventas: una campaña publicitaria bastante fuerte con la que Microsoft ha conseguido dar a conocer su consola de forma mayoritaria un año después de que saliera al mercado, la exclusividad unos meses de los juegos de fútbol en alta definición, el anuncio de un lector HD-DVD y, sobre todo, el lanzamiento en noviembre de uno de los grandes títulos exclusivos de la 360: *Gears of War*.

Fe de erratas

El monitor para PSTwo publicado en la página 12 del último número es de la empresa Joytech, no de Logitech, como erróneamente aparecía.







Eidos le debe todo a *Tomb Raider* (izquierda), pero Proein distribuye también terceros arriba, *Commandos*, abajo, *Dragon Quest VIII*.



distribuía productos de Activision, THQ y Take 2, empresas que ahora tienen oficina en España. ¿Ha afectado a la veterana distribuidora Proein? "En parte, sí", reconoce su directora. Pero ella, que lleva en la empresa más de 15 años, los últimos seis como directora, conoce el sector y se mueve por él como pez en el agua: "Para bien de ellos, y yo a Activision los quiero muchísimo. Les ha ido muy bien y tienen volumen de negocio suficiente para instalarse en España con oficina propia [...] nos ha bajado la facturación, pero se ha compensado con el crecimiento del sector, con lo cual te quedas más o menos como estabas. A lo mejor nos ha afectado un 20 por ciento, pero con el lanzamiento de Play 3 y subiendo el nivel de producto propio se compensa". Ese mismo optimismo lo aplica al panorama actual español: "Estamos en uno de los mejores años de la industria. Nunca ha habido tal cantidad de formatos. Play 2 todavía está funcionando; vas a la lista de ventas y vende un 60 o 70 por ciento. Con la 360, Microsoft está empujando bastante; Nintendo con la DS, que sigue funcionando muy bien, con la Wii que está volando, una PSP que vende muchísimo y el lanzamiento de la Play 3. Otro año como este no veremos". Pero que nadie piense que estas buenas palabras hacia el sector no indican que hay una mano de hierro tras este guante de seda. Sus argumentos son contundentes, por ejemplo, al hablar de las dificultades de desarrollar un videojuego en España (algo que ha comprobado de cerca, ya que su marido, Ignacio Pérez Dolset, fue uno de los fundadores de Pyro Studios): "En España, si quieres desarrollar un videojuego, te ves más solo que la una. Tienes que salir a la calle, buscarte una financiación, organizarte como puedas y, para colmo, no hay gente con experiencia". De ahí que los buenos trabajadores emigren en busca de objetivos profesionales. Pero busca las causas de esa escasez de desarrollos no sólo en la falta de ayudas institucionales o de formación, también está la carencia de experiencia empresarial: "No critico a nadie, y cada uno que haga lo que quiera, pero si intento hacer un videojuego, lo hago sobre la Segunda Guerra Mundial, no sobre la Guerra Civil española", que limitaría la posibilidad de exportar el producto y, por tanto, de obtener unos ingresos básicos.

"Detrás de la versión PAL de *Final Fantasy XII* hay un equipo de 29 personas doblándolo al castellano. No es sólo pasarlo a PAL, es traducirlo, testearlo, solucionar cada error"

Y ¿qué hay del futuro del sector en España? Rey augura aguas movidas: "Creo que a Eidos le irá bastante bien, pero sí habrá empresas que desaparecerán. Porque desarrollar para las nuevas generaciones va a costar como mínimo 10 millones de euros. Hasta ahora, las empresas se podían permitir 2 o 3 errores. A partir de ahora, ninguno". Desarrollar para PC, apunta, es más seguro y barato, pero también da menos beneficios.

¿Qué valores de Eidos mantendrán la empresa en ese futuro de selección natural de empresas? "Tiene dinero para desarrollos, licencias...; en esta industria, si tienes buen producto, lo tienes todo". A estos valores habría que añadir uno más en el caso de Eidos-Proein, el conocimiento de su público: "es superentendido, superespecializado y sabe lo que quiere, y cuando tú vas, ellos vuelven". Calidad y experiencia. Ahí es nada.

OUT THERE

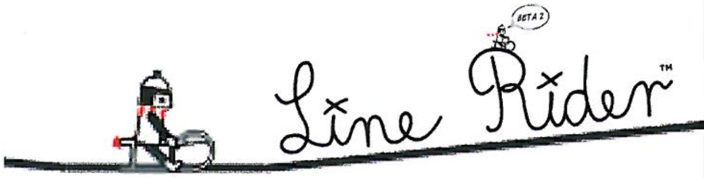


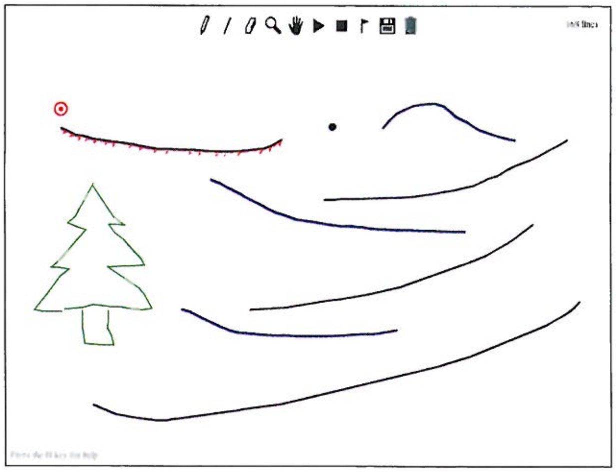
EN FORMA JUGANDO



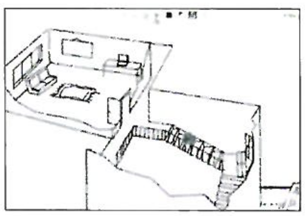
Parece que la imagen del jugón obeso sentado en un sofá horas y horas puede tener los días contados. Los nuevos videojuegos con alfombras de baile, cámaras que detectan el movimiento y demás sensores y el innovador mando de la Wii están cambiando los hábitos de juego. La mejor prueba está en que ya empiezan a aparecer estudios de universidades e instituciones americanas en los que se han probado en las carnes de sujetos voluntarios los efectos del videojuego en movimiento. Así, según informa *El País*, las autoridades del estado de West Virginia animan a los estudiantes a jugar al *Dance Dance Revolution* de Konami, tras haber comprobado en un estudio con 50 niños que se lograba estabilizar el peso de los chavales. Dance Dance Revolution está en máquinas recreativas, pero también hay una vesión para PlayStation 2. Y Mickey DeLorenzo, de Filadelfia (EE. UU.), pensó que podía mejorar su forma física y su figura a base de jugar diariamente con *Wii Sports*, visto que acababa agotado tras un rato de juego. Logró perder cuatro kilos en seis semanas a base de jugar media hora al día.

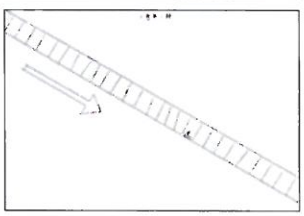
● www.wiinintendo.net/wii-sports-experiment/

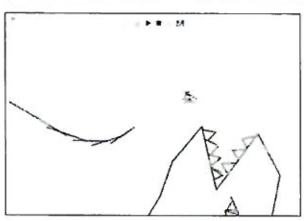




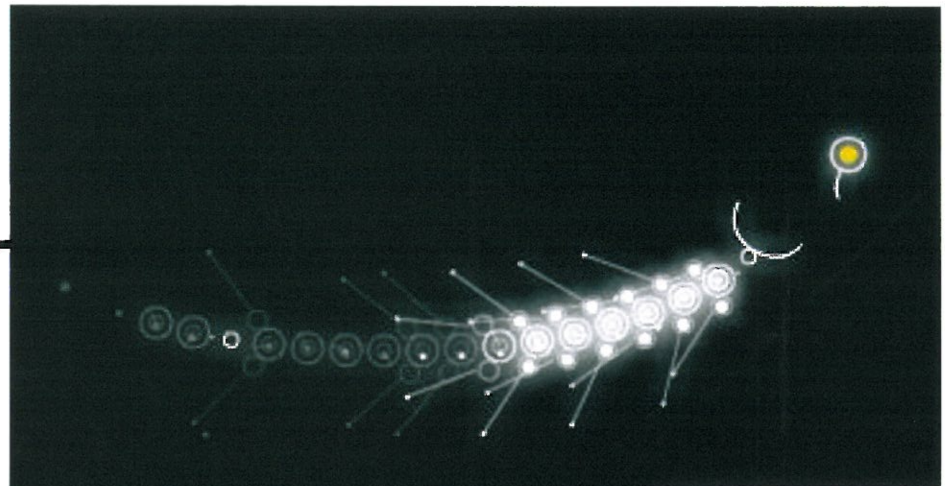








Jagged Peak Adventure **(arriba), de Unconed, está entre los diseños más complejos y populares de *Line Rider* en YouTube. Un reflejo del carácter algo introvertido de la comunidad que lo creó es que ha sido objeto de muchas parodias y homenajes. Cadez está deseando trabajar en las versiones para consola de *Line Rider:* "Trabajaré en el juego, aunque no sé exactamente cómo. Todo mi trabajo es voluntario. Sólo quiero implicarme y ver cómo se hacen los juegos en general. A fin de cuentas, yo no juego ni tenía experiencia como desarrollador".**



Cadez es un admirador de otros títulos independientes como *FlOw,* de Jenova Chen. "Es realmente bueno. Y también bonito. Un concepto sencillo y una interfaz sencilla, sin instrucciones ni necesidad de experiencia previa. Basta con jugar".

La mínima expresión

Un joven sin experiencia en juegos ni en codificación ha creado uno de los "juguetes" independientes más famosos

En pocos meses, el divertimento "indie" *Line Rider* ha pasado de ser un proyecto a convertirse en un fenómeno de internet. Y ahora las consolas se interesan por él. ¿Será ésta la generación de los juegos más pequeños?

Todas las ideas nacen de una página en blanco. Pero *Line Rider* no va mucho más allá. Este juguete con soporte Flash, diseñado por **Bostjan Cadez,** un estudiante universitario esloveno, convierte los garabatos del jugador en una cuesta abajo por la que baja un pequeño trineo. Es un juego delicado, sencillo y tremendamente encantador. Además, se ha hecho con una amplia comunidad *online* y acaba de venderse a inXile Entertainment, desarrolladores de *The Bard's Tale:* una prueba más de que los juegos pequeños están hoy de moda.

Cadez cuenta: "La idea de *Line Rider* surgió de algo que yo hacía en la escuela cuando me aburría. Dibujaba un paisaje lleno de curvas y luego dibujaba otra línea que representaba el recorrido de un conductor de motocross. Se me ocurrió que, si era divertido imaginarlo, sería más divertido todavía verlo en directo". Cadez se enfrentó al proyecto con una idea muy clara de lo que no iba a incluir: "No quería ningún tipo de puntuación, porque eso favorece determinados tipos de juego y elimina otros. Quería que fuese como cuando jugaba sobre el papel, algo totalmente libre. El jugador decide lo que pasa sencillamente dibujando una línea".

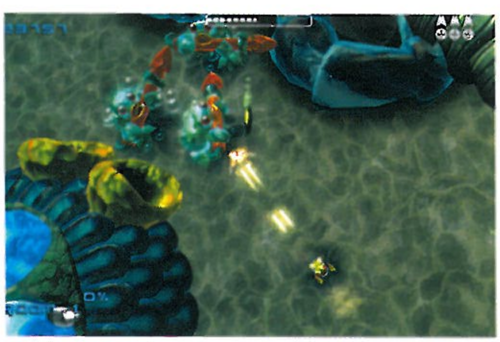
"*Line Rider* no es un juego competitivo. Los juegos tienen objetivos y normas. Los divertimentos carecen de esas limitaciones. Es la diferencia entre el Monopoly y un yoyó"

En YouTube hay unos 11.000 modelos dibujados con *Line Rider,* con caminos cada vez más complejos y detallados, lo que indica que, aunque no haya puntuación, la competitividad de los jugadores siempre aparecerá. Sin embargo, Cadez insiste en que *Line Rider* no es un juego competitivo. "Los juegos tienen objetivos y normas. Los divertimentos carecen de esas limitaciones. Es la diferencia entre el *Monopoly* y un yoyó".

No es el único que subraya esta diferencia. Los fabricantes de consolas muestran cada vez más un sutil cambio de orientación hacia una experiencia de juego más abierta. Nintendo está siguiendo esta tendencia con el espíritu rompedor the *WarioWare* abriendo el camino para la DS y títulos como *Nintendogs.* Pero la todopoderosa consola portátil de Nintendo no es la única que pide estas novedades. Todas las grandes consolas tienen ahora un lugar para lanzar juegos *indies* y juguetes, desde Xbox Live Arcade y la plataforma XNA hasta el servicio de descarga de PS3, con *Jenova Chen* y *FlOw,* que será el primer título disponible.

Pero ¿por qué los proyectos independientes de pronto lo tienen más fácil para abrirse camino en el mercado? La respuesta está en parte en el nuevo hardware: los discos duros y los servicios de descarga están llevando a los jugadores de consola algo que los jugadores de PC disfrutan desde hace años. Por eso hay una explosión de contenido *online* creado por los propios jugadores, centrado en sitios como YouTube y MySpace. Además, el crecimiento de juegos *casual* puede ser otro indicador de que el mercado está evolucionando para responder a un sector importante de público que empieza a hacerse mayor y tiene menos tiempo para jugar.

Es probable que la tendencia continúe. En el GDC de este año se celebrará una cumbre de Casual Games liderada por Jeff Minter, junto al desarrollo de las descargas digitales a gran escala y el lento avance del teléfono móvil como plataforma de juego... Todo apunta a que los *FPSs* y los simuladores tendrán que dejar hueco para nuevos géneros como los juguetes de dibujo y los sonoros. ¿Qué surgirá de esta simbiosis?



PomPom Games es uno de los desarrolladores de mayor éxito que ha encontrado hueco para su trabajo en el mercado. *Mutant Storm Empire* (arriba) es uno de los juegos más esperados en Live Arcade, y *Bliss Island* acaba de lanzarse para PSP.


NINTENDO DS
3+
www.pegi.info
© 2007 Nintendo. ©2007 SQUARE ENIX. TM, ® and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2007 Nintendo.
MARIO SLAM BASKETBALL
EL STYLUS
DECIDE LA JUGADA
JUEGA AL BASKET DE
UNA FORMA ORIGINAL
Compite en un tres contra tres eligiendo a tu personaje preferido, disfruta del modo multijugador y acaba con tus adversarios en pistas asombrosas. Con la pantalla táctil podrás pasar, proteger, atacar y realizar espectaculares lanzamientos. Marca un triple con tu personaje favorito.
3D
OPCIÓN RUMBLE
MARIO SLAM
¡A TOCAR!





Microsoft y Sony siguen presentando nuevos servicios de software para sus consolas, aunque PS3 es la única que ofrece información HDMI a 1080p.



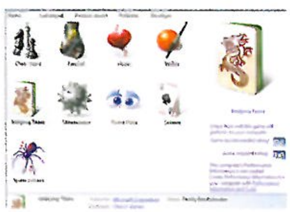


A pesar de su potencial, Zune, el reproductor portátil de Microsoft, sigue utilizándose simplemente como reproductor.

EVENTO

juego en el CES

Mientras la diversión llega al ordenador y a la consola, la industria se reúne en Las Vegas



Las crecientes opciones de conectividad para Xbox 360 no han logrado alejar a Vista del sector crítico de juegos *casuals*.

Dejando a un lado todo el jaleo en torno al E3, y tras el reciente anuncio de la ESA de la celebración de la reunión de consumidores E For All Expo, la edición de este año del Consumer Electronics Show (CES) iba a atraer la atención de los jugadores. Un día antes del comienzo oficial de CES, el portavoz de Sony, Rick Clancy, establecía ya el objetivo: pasar de ser un evento de electrónica a uno de entretenimiento.

Era de esperar que el encuentro se centrara en 1080p y Blu-ray. El discurso de Sony podría haber decepcionado a los jugadores que esperaban novedades sobre los títulos por llegar. La charla dedicó sólo 30 segundos a los títulos actuales; y el resto a los dos temas clave de la empresa: la integración de medios y la proliferación del hardware. Se anunció que PS3 ha vendido su primer millón de unidades más deprisa que la PlayStation o la PS2, y el objetivo es tener seis millones de unidades vendidas en marzo. Se presentaron una futura aplicación para PC (con Blu-ray) y el Internet Video System (con la esperada interfaz XMB).

El HD-DVD se presentó como el formato que triunfará en el láser azul de la complicada carrera de los formatos HD, una especie de guerra por poderes entre 360 y PS3





El servicio IPTV de 360 parece destinado a integrarse en su dashboard, igual que las mejoras anteriores, ojalá que sin causar ningún daño temporal. Parece inevitable un disco duro más grande.

En algún otro momento, sin embargo, y en su décimo año como conferenciante en el CES, Bill Gates centró su intervención en el software más que en el hardware. Se confirmó el objetivo de Microsoft de lanzar varias de sus promesas digitales, con Vista como evidente catalizador.

Descrito como un 'ecosistema abierto' tanto de juegos *hardcore* como *casual,* Games For Windows llevó a hablar de la 360, mientras el presidente de la sección de entretenimiento, Robbie Bach prometió unos 300 juegos para final de año, casi el doble de los 160 hoy disponibles. Fue interesante escuchar que la 360 se describía como la segunda plataforma en importancia para Microsoft. Se presentó la alternativa a Google Earth, Virtual Earth 3D, controlada por la 360, y Bach separó su definición de "entretenimiento en conexión", en sus dos elementos básicos: contenido y comunidad.

Los rumores sobre cambios en el hardware de la 360 se quedaron en rumores. No se mencionó una supuesta 360 con HDMI, llamada Zephyr y con un procesador de 65nm y un disco duro de 120 Gb. La compañía recordó después a los medios *online:* "No hacemos comentarios sobre especulaciones". Sí se habló de su línea de X05 –que permite ampliar la 360 vía software– apoyada en parte por el anuncio de un IPTV con soporte de 360, algo que Redmond espera que dará nueva vida a su anterior programa Windows TV. El emergente Video Marketplace, mientras tanto, pronto recibirá contenidos del estudio Lion's Gate.

La unidad HD-DVD, recién lanzada, se mencionó solo de pasada, y se presentó con orgullo como el formato que triunfará en el láser azul de la complicada carrera de los formatos HD. Aunque CES se ha dedicado siempre al potencial multimedia de las consolas, la actual rivalidad, una especie de guerra por poderes entre 360 y PS3, augura problemas, principalmente por los mensajes ambiguos sobre cuál será el futuro del entretenimiento digital: ¿el disco duro o los discos extraíbles, lo compraremos en una tienda o lo descargaremos? El CES parece responder: las dos cosas.



A LA VENTA DESDE EL 23 DE FEBRERO
DESAFÍA A UN IMPERIO. LIBERA UNA NACIÓN. CAMBIA EL MUNDO.
"EL CAPÍTULO MÁS REVOLUCIONARIO Y ESPERADO DE LA SAGA."
OFICIAL PLAYSTATION 2
"LA ENTREGA MÁS ORIGINAL E INNOVADORA DE LA ÚLTIMA DÉCADA."
PLAYMANÍA
FINAL FANTASY® XII
WWW.FINALFANTASY12.EU.COM
© 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. DISEÑO DE PERSONAJES: AKIHIKO YOSHIDA.
FINAL FANTASY, SQUARE ENIX Y EL LOGO DE SQUARE ENIX SON MARCAS REGISTRADAS DE SQUARE ENIX CO., LTD.
"" Y "PLAYSTATION" SON MARCAS REGISTRADAS DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
16+
www.pegi.info
PlayStation 2
SQUARE ENIX

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

SSX Blur

PLATAFORMA: Wii **DISTRIBUCIÓN:** EA



El dinamismo visual de la serie llega a la Wii sin un sólo arañazo, las expresivas imágenes cubren el déficit en complejidad de mandos. ¿Está ya cambiando de manos el campeón de la Wii?

Aliens

PLATAFORMA: TBA **DISTRIBUCIÓN:** SEGA



Gearbox y Obsidian lideran la vuelta de Fox y Sega, con un FPS cazabichos y un RPG, respectivamente. Convencen a las estrellas de la franquicia, pero ¿tendrán tiempo para dedicarles?

Burnout Dominator

PLATAFORMA: PS2,PSP **DISTRIBUCIÓN:** EA



EA deja de mezclar generaciones y da a cada una su propia versión. Lo que llega a la PS2 y la PSP es la esencia de Burnout, con el nuevo motor de la serie para vehículos más potentes.

Dragon Quest IX

PLATAFORMA: DS **DISTRIBUCIÓN:** SQUARE ENIX



Ni cortejada por la Wii, ni arrastrada por la PS, la extensión de Level 5 se dirige hacia el cajón de sastre de la *touch generation.* Creativamente improbable, pero inevitable de cualquier forma.

Age Of Conan: Hyborian Adventures

PLATAFORMA: 360, PC **DISTRIBUCIÓN:** FUNCOM



El esperado MMO se adentra en el territorio de las consolas en Hyboria antes que en Azeroth. El sistema de combate de Funcom (de ataca con el ratón) irá bien los sticks analógicos de la 360.

Tekken 5: Dark Resurrection

PLATAFORMA: PS3 **DISTRIBUCIÓN:** BANDAI NAMCO



Esta descarga de modesto tamaño tiene raíces más de arcade que de consola, forzando la resolución de 1080p sin esfuerzo, además de ser muy popular en Japón y EEUU.

Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** UBISOFT



El avance se ha ralentizado hasta atascar al escuadrón Ghost en tierras mexicanas, pero no debería alterar a los soldados de la Xbox Live. Hay esperanza de controlar mejor el *framerate.*

Mercury Meltdown Revolution

PLATAFORMA: Wii **DISTRIBUCIÓN:** IGNITION



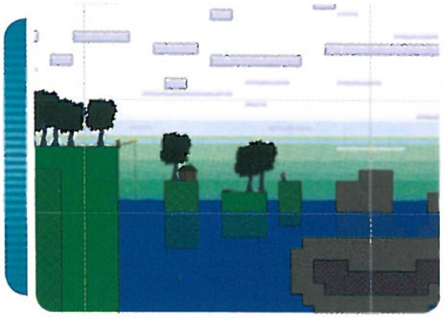
Como cualquier otro laberinto de la serie, todo se resuelve al final. El retraso en la implementación el *tilt control* debería evitar la lasitud del port de la PSP, pero una versión propia sería mejor.

Alien Syndrome

PLATAFORMA: PSP, Wii **DISTRIBUCIÓN:** SEGA



Mal programado, el anuncio de este *remake* "dispara y corre" pide a gritos ser mal asociado con el otro *Alien Resurrection* de Sega. Los fans de *Shadowgrounds* y *Alien Breed* se preparan.



EL JUEGO DEL MES EN INTERNET

Knytt

http://knytt.ni2.se/

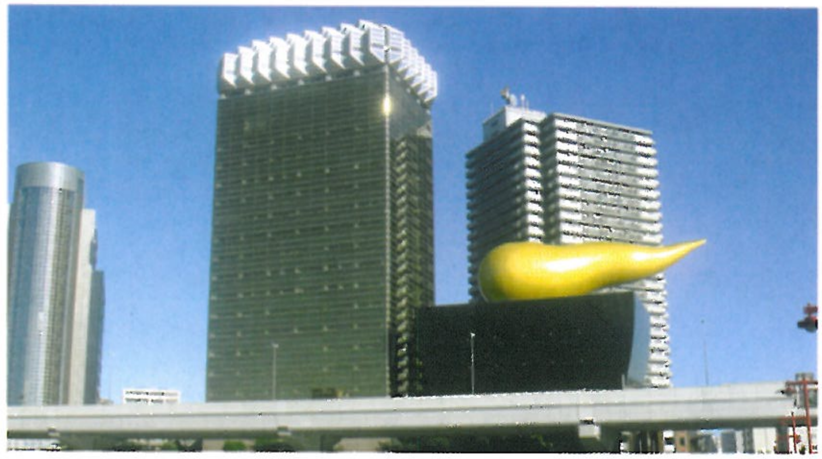
Tomando ejemplo del encantador *Within A Deep Forest, Knytt* es un juego "de exploración y atmósferas", según su creador, el famoso desarrollador "indie" Nifflas. Suena raro, pero es la mejor descripción que puede haber del encanto del juego.

Un vasto mundo en 2D lleno de maravillas, con ambientes sutilmente animados y criaturas curiosamente carismáticas, la verdadera estrella de *Knytt* es su propio universo. Pero eso es decir muy poco del héroe del juego, el propio Knytt. Es abducido de su planeta de origen por unos alienígenas, y un meteorito choca contra ellos y les impide volver a casa, hasta que Knytt decide utilizar su habilidad para gatear y trepar por las paredes para encontrar los 11 componentes de la nave dañada. No hay combates, ni cambios, ni verdaderos puzzles, sólo muchos *checkpoints*, plataformas para disfrutar un montón y una maravillosa música relajante. Utilizando al máximo la capacidad del 2D para ofrecer una sensación real de tamaño y velocidad, *Knytt* es divertido casi sin esfuerzo. No podrás encontrar una razón para no jugar ya mismo con él.



SÓLO LOS MEJORES LLEGAN A PLATINUM
PlayStation 2
GOD OF WAR
God of War
18+
www.pegi.info
Platinum
Lo Mejor de PlayStation 2
19,99€*
EL MEJOR JUEGO DEL AÑO A UN PRECIO INMEJORABLE
Juego del año 2005
GAME OF THE YEAR 2005
Premio de la Redacción 2005
PlayStation 2
REVISTA OFICIAL - ESPAÑA
Juego del año para PS2
Mejor aventura de 2005
Play
DESCUBRE
Platinum
Lo Mejor de PlayStation 2
LA COLECCIÓN
GRAN TURISMO 4
Tourist Trophy
rally evolved
www.playstation.com
*PVP recomendado
God of War is a trademark of Sony Computer Entertainment of America, Inc. ©2005 Sony Computer Entertainment America, Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
" " and PlayStation are registered trademarks and " " is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.





COSAS SOBRE

Japón

Uno contra todos y todos contra uno

Luis García Navarro, técnico en localización de videojuegos y corresponsal en Japón de Meristation.com

Para quien los ha mamado desde su más tierna infancia, vivir en la meca de los videojuegos es lo máximo. Japón es probablemente el país con más consoleros por metro cuadrado, y eso se deja sentir en infinidad de ocasiones, aunque con consecuencias no siempre positivas. Para ilustrar una de ellas, relataré mi último *tour* por todas las tiendas especializadas de Akihabara, que me sirvió para empezar a sospechar que no quedaba ni una sola copia del juego que buscaba y que apenas llevaba unos días en la calle. Está comprobado que, en Japón, cualquier juego precedido de una excelente crítica, sea para la plataforma que sea, vuela de las tiendas. Por citar los últimos ejemplos: *Portable Ops* (PSP), *Dragon Quest Monsters Joker* (DS) e incluso el protagonista de mi búsqueda, el *Gears of War,* tuvieron una presencia testimonial en los comercios.

Es conocida la poca repercusión que tienen los *shooters* entre el público japonés, pero, aun así, el título que abandera la segunda generación de juegos de Xbox360 parece tener argumentos de sobra para cambiar tendencias incluso entre los más tradicionalistas. Es precisamente *Gears of War* el que puede dar otro empujón importante a la Xbox360 para que asome la cabeza entre las listas de ventas de hardware y salga del pozo en el que estaba sumida. Atraviesa quizás por el momento más dulce desde que llegó a estas tierras, aunque todavía está lejos de los resultados que se esperan de ella. *Blue Dragon* y *Lost Planet,* por muy *shooter* que sea,

La sensación de que no hay suficientes juegos para todos la he tenido más de una vez desde que estoy aquí, y quizás por eso se esté impulsando más aún el mercado de segunda mano

han sido los dos títulos que han acercado a más japoneses en las últimas semanas al mundo de las consolas según Bill Gates. Cada vez son más los curiosos tentados por las pocas, pero suculentas, novedades que presenta el catálogo de la 360. En las tiendas, ya no es tan sencillo ojear entre los juegos que atestan su sección, pues suele haber gente copando sus estantes. Claro que, al llegar al apartado de Nintendo y ver los carteles que anuncian que una semana más la Wii y la DS siguen agotadas, no hay dudas: Nintendo es profeta en su tierra y de momento nadie le puede toser.

Me he convertido en uno de los que se han quedado sin su juego por no reservarlo. Tras salir de la enésima tienda con las manos tan vacías como cuando entré, caigo en la cuenta de que todo el inmenso tinglado que organiza cada comercio para reservar cualquier título que vaya a salir está más que justificado.

No en vano, en Japón cada uno de los usuarios de la consola que tienes en casa se convierte en un enemigo potencial cuando un producto largamente esperado llega al mercado. La sensación de que no hay suficientes juegos para todos la he tenido más de una vez desde que estoy aquí, y quizás por eso se esté impulsando más aún el mercado de segunda mano. Cadenas como Softmap lo implantaron hace menos de cinco años, y ahora cabe esperar que otras sigan la tónica que tan buenos resultados da a los pequeños comercios de los barrrios de la electrónica, como el de Nipponbashi en Osaka.





Estas calles de Tokyo sólo se llenan de colas por juegos que responden al gusto local, pero la tendencia puede cambiar en un futuro si siguen llegando al mercado japonés títulos como *Gears of War*. Para un juego occidental no hay mayor honor que el de consagrarse en el barrio de Akihabara. Esta vez Microsoft sí parece que ha logrado captar los gustos nipones.









El bombazo de Microsoft resulta curioso. Todo parece indicar que la escasez de unidades se debe más a una estrategia comercial. Con *Gears of War* agotado, se propicia la sensación de éxito.

De todos modos, las posibilidades de conseguir de segunda mano aquellos títulos que surgieron con tiradas limitadas son más bien escasas, y si se trata de ediciones especiales, lo mejor es resignarse de antemano. Encontrar lo que buscas no es imposible, pero, al ser el número de compradores mayor que el de vendedores, es necesario contar con dos poderosos aliados: la suerte y el tiempo. Contar con un par de horas para rastrear puede ser vital, ya que el panorama de una tienda puede cambiar completamente en cuestión de minutos.

Por lo menos, durante estos días, tanto viaje de una tienda a otra me ha servido para comprobar que se acabaron, de una vez por todas, las dificultades de producción por las que Sony estaba atravesando. Ya no hay problema alguno para todo aquel que quiera comprarse una PS3 en Japón, como lo demuestra el abastecimiento actual del que disfrutan los comercios de por aquí. Y eso significa que la promesa de distribuir sin problemas su nueva consola en el territorio europeo cuando llegue marzo no parece tan descabellada. Si realmente lo deseas, resérvala. Ya sabes, en el fondo no somos tan diferentes.

Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico

Los + buscados de **Edge**

Pokémon Diamond / Pearl



Es difícil creer que se puede echar de menos algo tan omnipresente como Pokémon, pero ha pasado mucho desde que empleabas todo tu tiempo en hacerte con todos.
DS, NINTENDO

Rogue Galaxy



Se hace larga la espera para que llegue a Europa una de las joyas más preciadas de la Ps2 (y aún quedan meses), pero ¿quién puede resistirse a los *space cowboys*?
PS2, SCEE

Stranglehold



¿Puede haber mejores perspectivas para un *shooter* en tercera persona? El sistema de control sublime, los gráficos del UE3, y la física en la casa de té dicen que no.
360, PS3, MIDWAY

Se requiere conexión a Internet

¿Están ya aquí las verdaderas consolas *online*?



A Japón le gustó tanto como para convertirlo en su primer juego de PS3, pero la causa de la ausencia de *MotorStorm* en Estados Unidos sugiere que lo que se ha visto (y comprado) hasta ahora es poco más que una versión no terminada. Parece ser que, si no está *online*, no es suficiente.

Lo raro que ha sido el lanzamiento japonés de *MotorStorm* dice mucho más de la forma en que se juega con las consolas que de lo bueno que es el nuevo hardware.

Al contrario que *Test Drive Unlimited,* no es un juego que se haya desarrollado para jugar *online,* ni para competir contra otra persona. Su IA imita a la perfección la malicia, y su ambiente de fiesta es totalmente superficial. Sin embargo, a ojos de Sony, este desarrollo tan japonés no es digno de ser lanzado en occidente: no es suficiente para una plataforma que, a la hora de jugar *online,* cumple con casi todos los requisitos.

Aunque Xbox Live tiene claramente una estructura superior (su agenda es más tangible, su enfoque, más seguro y su interfaz, exquisita), PSN tiene un enfoque mucho más amplio, típico de Sony. De acuerdo, ha seguido los pasos de la 360 en casi todo (o eso parece), pero también ha sido el que ha puesto en marcha el ideal de Microsoft de *plug and play.*

Debido en gran parte al alto precio que tiene, los usuarios de la PS3 van a querer aprovechar todo el potencial *online* al máximo desde el principio. Después de todo, con lo mucho que te has gastado en la máquina, con disco duro y lista para jugar *online,* es normal que lo quieras todo.

Más que la obvia cuestión de hasta dónde llegará ahora el alcance de Sony, merece la pena preguntarse qué puede conseguir la PS3, viendo el precedente que ha creado *MotorStorm.* Si esto es de verdad lo mejor de la omnipresente relación *online,* ¿quiénes son los jugadores del futuro?

¿Marcará esto el fin de las actuales comunidades *online* de jugones, donde el precio de ingreso y los requisitos técnicos echan atrás a mucha gente? ¿Habrá por fin el suficiente público como para frenar la caída de muchos títulos que hasta ahora se convertían en fantasmas porque aquellos que tienen dinero saltan a cada nuevo título que sale al mercado? ¿O es que Sony, al igual que le sucede Microsoft, no tiene ningún poder al respecto? Entonces, ¿son las tiendas las que tiran sus estanterías y venden la opción de restablecer los valores de compromiso a los juegos que la gente compra? ¿O es todavía una cuestión de tiempo? ¿Es que las estrellas del HD, la banda ancha y los todopoderosos juegos necesitan aliarse?





PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SCEE**
ESTUDIO: **EVOLUTION STUDIOS**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE (JAPÓN), POR CONFIRMAR (EUROPA)**



MotorStorm

La oscura nube de furia de Evolution llega primero a Japón, donde el pronóstico no es nada sombrío













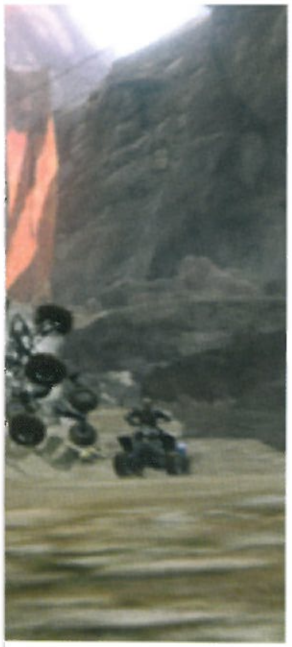
Aunque faltan muchas cosas en este lanzamiento nipón, Evolution ha ofrecido algunas novedades. La vista en HD desde helicóptero de Monument Valley (sobre estas líneas, a la izquierda) es un regalo, igual que la cámara pausa, que revela detalles sorprendentes. Por ejemplo, es la única manera de acceder a las cabinas de los pilotos.

Cuando has seguido las reglas durante tanto tiempo como Evolution Studios, es muy posible que, cuando decidas romper algunas, acabes rompiéndolas todas. El festival *MotorStorm,* una festiva profanación de las sagradas tierras de Monument Valley, es un valioso título de lanzamiento: el potro encabritado que pisotea tanto las barreras creativas como las técnicas sin pensar en sí mismo. Sus vehículos, con un comportamiento animal, desgarran las abruptas rocas por las que pasan, dejando cicatrices permanentes en el terreno deformable; regurgitan óxido nitroso hasta que revientan en un rico entorno sonoro 5.1, y pelean unos contra otros en hipnóticas orgías de física Havok.

Sus carreras, adecuadamente divididas en rondas de cuatro, transcurren por ocho lugares (llamarlos algo tan vulgar como "trazados" resulta poco adecuado). Quizá "hábitats" les haría más justicia, pues son paisajes naturales de mesetas y depresiones entrecruzados, que ofrecen a cada tipo de vehículo su propia ruta óptima. Los camiones –enormes arietes de metal en movimiento– surcan inexorablemente las zanjas, esperando con paciencia un *buggy* errante o, mejor aún, una moto o un *quad,* para escaparse de su refugio de polvo y rocas proyectadas al aire. Los 4x4 y los camiones de carreras pueden rodar por cualquier terreno, lo que hace que vayan cambiando del papel de depredador al de presa, mientras los coches de rally dan lo mejor de sí al batallar en el vértigo de las llanuras.

Ha sido fascinante ver cómo el juego ha ido evolucionando. Los problemas de su frecuencia de refresco, a última hora, se han solucionado hasta desembocar en un clip frenético. El barro ha pasado de parecer algodón de azúcar y chocolate hasta tener un aspecto auténtico. El control, antes estático, ha ganado en capacidad de contorsión. La IA de goma se ha refinado para acercar la acción, pero camuflándola entre el caos. Y la conducción de juego se ha convertido en uno de los mejores modelos de dirección interna desde *Wipeout*.

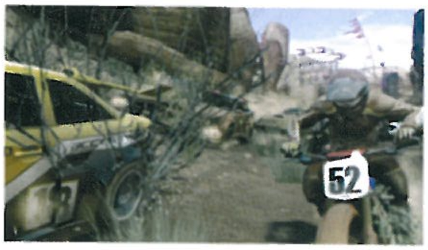
Y todo ello es apreciable con sólo unos segundos de juego. Aunque con mucha improvisación de la IA procesal, la acción de *MotorStorm* no te obliga a escoger entre buscar la victoria o disfrutar sin problemas; esas peleas entre tipos de coches ofrecen la vidilla que esperabas en las peleas, aunque a veces surgen sin provocación alguna. Su acción periférica, mejor que la destrucción palomitera que caracteriza a *Burnout Revenge* o los fuegos artificiales al azar de





El tan publicitado botón de burla es una opción tan tentadora como parece: haces sonar el claxon cuando estás lejos y realizas gestos obscenos al acercarte. Mejor aún, la IA parece que es el doble de feliz al usarlo que tú, a veces con nefastas consecuencias.









Cada escenario oculta sus propios atajos detrás de decorados destruibles; los conductores de IA enseguida se aprovechan de ellos cuando lo haces tú. La madera y el metal caídos hace poco recomendables estas persecuciones para motos y *quads*.



Al contrario de lo que parecía al principio, *MotorStorm* cuenta con carreras nocturnas y nieblas en las fases más avanzadas. El efecto en la estrategia de conducción habla por sí solo, pero la ausencia de faros clama al cielo.

Full Auto, es un chiste continuo de causas y efectos, con conductores IA quemando motores, ejerciendo de matones de colegio, levantándose el dedo corazón o haciendo retumbar su claxon, y, en general, dejando que su enfrentamiento sin fisuras les lleve a toda pastilla contra las rocas.

Al experimentarlo todo a la vez, surge la cuestión de cuánto puede aguantar esta dinámica de carrera. Tras su apariencia kamikaze, *MotorStorm* ha logrado un complejo equilibrio, garantizando al jugador un gran margen de error y asegurándose de que nada resulte demasiado duro o benévolo. Puedes estrellarte una docena de veces y ganar la más dura de las carreras, con tiempo añadido por intentar atajar de forma imprudente o inevitables desastres naturales. Este lujo necesita que haya dedicación en el resto. La impulsión –una técnica esencial medida a través de la temperatura de tu motor– es un arte aparentemente delicado, ya que su efectividad depende de todo, desde el tipo de terreno y de vehículo hasta los golpes contra la chapa de los oponentes.

Al igual que *Mario Kart, MotorStorm* basa las victorias en una mezcla de habilidad y de buena suerte. Eso lo convierte en una experiencia fácil de jugar que no siente especial devoción por los jugones, incluso se muestra hostil a los que se lo tomen demasiado en serio. Evolution entiende que hay que dar al juego tanto actitud como agresividad, pero también lo ha dotado con cierta tendencia a la frustración: puede que pierdas la primera posición un metro antes de la meta por culpa de un guijarro. Aunque la configuración de cada tipo de vehículo asegura que cada carrera tendrá su propia identidad –por ejemplo, vehículos grandes contra los pequeños–, la dificultad de las rondas sufre altibajos, y puede ganar un coche que había quedado destrozado en los choques iniciales. Y, aun después de pasar meses suavizando ángulos y aplicando parches, de vez en cuando hay en las pistas obstáculos imposibles de evitar, o de ver.

> Tras su apariencia kamikaze, *MotorStorm* ha logrado un complejo equilibrio, garantizando al jugador un gran margen de error sin resultar demasiado duro o benévolo

Pero si quieres quejarte de algo, hazlo del lanzamiento japonés. Esta versión, para un jugador, es uno de juegos más incompletos del mercado actual, pero Monument Valley puede ser impresionante pese a algunos pequeños defectos gráficos. Los problemas con el parpadeo de polígonos y el temblar de las sombras son lo más grave, y es una pena que, aunque se entienda, el precio por una frecuencia de refresco ideal haya sido un descenso del número de partículas.

Aunque tal vez la versión occidental –digámoslo ya, la de verdad– resulte modular en lugar de completa por la doble fecha de salida, no hay mucho de lo que quejarse con respecto a lo conseguido. *MotorStorm* es un juego clásico de SCEE de la época Psygnosis, un descubrimiento precioso en un momento en que muchos de los valores de su compañía madre se han perdido en la lucha HD. Pero también nos recuerda que cuando la tecnología más avanzada se usa tanto con inteligencia como con rabia para reflejar la más básica de las emociones, pocas cosas puedan aguantar su ritmo.



Trueno distante

Puesto que su matriz de rivalidades entre clases encaja a la perfección para los enfrentamientos *online*, hay que preguntarse qué podemos esperar de *MotorStorm* en el lanzamiento occidental. El diseñador Simon Barlow confirma: "Naturalmente, nos centramos en el multijugador. Tenemos partidas *online* de 12 jugadores, y queremos aumentarlas hasta los 16. Sin la necesidad de IA, podemos aumentar las opciones, así que los jugadores podrán personalizar el color de los vehículos y los elementos visuales. Nuestro plan es seguir expandiendo el juego, no sólo a multijugador, sino con nuevos modos, y con detalles no jugables como la compartición de pantallazos. Aunque debo recalcar que todo esto está en fase de prototipo, así que no podemos garantizarlo".

PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT GAME STUDIOS**
ESTUDIO: **MISTWALKER/ARTOON**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE (JAPÓN), SIN CONFIRMAR (EE.UU. Y EUROPA)**

Blue Dragon

Un RPG que llena un frustrante hueco en el catálogo de la 360, pero que puede llevar a algunos jugadores a frustrarse





Las cerca de doce horas iniciales de *Blue Dragon* intentan ser tan paisajísticas como *Dragon Quest VIII*. El mundo exterior es la parte menos espléndida, pero los estrechos límites y las vívidas elecciones de color de sus mazmorras (arriba) son impresionantes.





Las Habilidades de Campo alejan al juego de las batallas por turnos con la sencilla idea de permitirte evitarlas: la Baribarrier, por ejemplo, te permite matar instantáneamente a ciertos enemigos con los que te cruces.



Si intentas captar a los jugadores de RPGs tradicionales que nunca han sentido la necesidad de oler siquiera una 360, el éxito de un juego puede medirse de forma sencilla: contar a cuántos jugadores puede repeler y a cuántos atraer. El principio de *Blue Dragon* puede ser una tortura china para los que no se lleven bien con el género: una introducción que da y le quita el control al usuario como en el juego de las sillas, con batallas por turnos de un soso subido y escenas de diálogo constantes a cada paso. Pero también logra algo igualmente predecible en las siguientes cinco (o más) horas: es más interesante de lo que parecía.

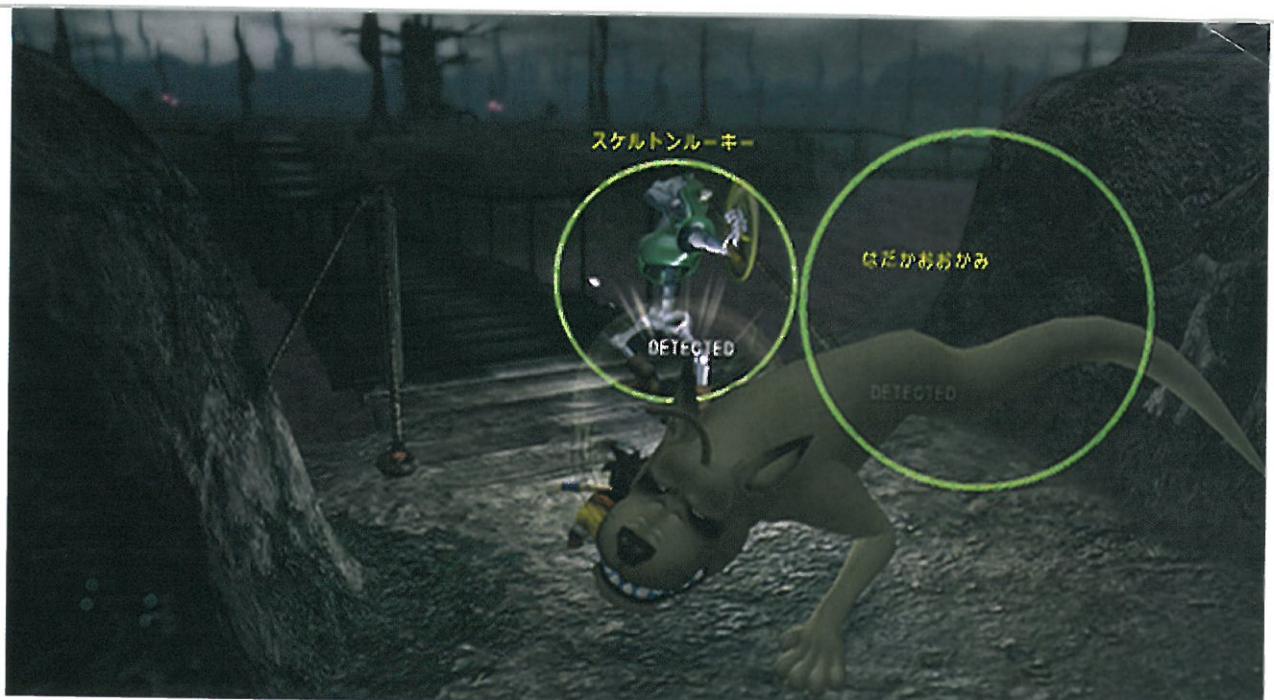
Sus características sombras –monstruosas formas rectilíneas azul oscuro, que surgen de los pies de los protagonistas– entran pronto en las batallas, surgiendo detrás del personaje tuyo que actúe. Las luchas, a pesar del ritmo por turnos, están llenas de tensión: cada gigante brinca para atacar con movimientos imitación de los de su dueño, al lado de una ventana con el perfil del personaje y una cámara que no pierde detalles de los ataques y se agita en los golpes críticos y los ataques mortales. En la parte superior de la pantalla se ven los turnos de los personajes y de los enemigos, y tus próximos turnos cuando llegan los momentos críticos. Los aliados y los enemigos pueden pelear desde dos áreas separadas (delante y detrás); esta última te impide realizar ataques físicos a la vez que te protege de los de tus oponentes, lo que la convierte en un paraíso para los personajes especializados en curaciones.

Fuera de las batallas, la estrategia de combate resulta más interesante. Los enemigos son perfectamente visibles, así que no hay enfrentamientos aleatorios; si presionas el gatillo abres un anillo de influencia alrededor de tu equipo, y seleccionas al enemigo. También puedes enfrentarte a varios grupos en una sola batalla, en secuencia, y cada grupo derrotado da una bonificación "Trance" que es útil ante el próximo grupo al que te enfrentes. Además de poder esquivarlos, puedes vencer a los enemigos sin tener que entrar en enfrentamientos por turnos; dispones de unos "campos de fuerza" generados con magia, desde bombas que paralizan a los enemigos hasta barreras que matan a los que has dejado previamente atontados. Una vez que los abres, puedes ac-

Los aliados y los enemigos pueden pelear desde dos áreas (delante y detrás); esta última te impide realizar ataques físicos a la vez que te protege de los de tus oponentes



Cada forma de sombras tiene un talento asignado –poder, asesino, monje, magia blanca/negra...–. Puedes colocar estos poderes junto a cualquier otro tipo de talento, pero no hay muchos huecos disponibles.







El renderizado de los personajes –de una textura un tanto pluscuamperfecta– no siempre es el idóneo. Algunos no pueden ser más que sorprendentes, como gambas gigantes con armadura, o un misterioso vendedor (debajo) vestido con máscara de gas y chándal.



Tesoros ocultos

En un toque inesperado que, dependiendo de lo compulsivamente que juegues, es una vacilada o un completo desastre, *Blue Dragon* lleva el concepto del allanamiento de morada de los RPGs a un nuevo nivel. Puedes acercarte a cada uno de los objetos de un escenario –lo normal es que le saques más provecho en casas y pueblos, al menos cuando



rrollar un ambicioso MMORPG. "Es un sustrato ideal". En un mercado en el que *World of Warcraft* es capaz de vender 2,6 millones de copias de su expansión *The burning Crusade* en un solo día y contar con más de ocho millones de suscriptores mes a mes, en el estudio afincado en Washington se quitan presión; "sólo aspiramos a lanzar un buen juego de rol online basado en el universo Warhammer" dice su productor, **Lance Robertson.** Breve, modesto, pero toda una declaración de intenciones viniendo de los creadores de *Dark Age of Camelot*.

Y es que, más allá de la enorme fuerza y carisma de sus ejércitos y diferentes razas, el rasgo distintivo de *Age of Reckoning* viene heredado precisamente de *DAoC* con su Realm vs Realm. En estos enfrentamientos, los jugadores se agrupan según su ejército Warhammer de procedencia y combaten contra batallones de jugadores enemigos en diferentes frentes. Pueden ser escaramuzas accidentales, escenarios con objetivos concretos como recuperar una reliquia o grandes campañas militares con fines de conquista del territorio, asediando ciudades hasta hacerlas caer y sumando puntos de victoria. "Con los escenarios ofrecemos una forma de recrear momentos clave, batallas a gran escala, que un ejército lleva a cabo en su fin de alcanzar la capital enemiga y destruirla", apunta Robertson.

El Realm vs Realm –Reino contra Reino- puede recoger enfrentamientos de 6vs6, 12vs12 y hasta batallas de 36vs36. Para evitar los problemas de inferioridad numérica que surgieron en *DAoC*, se ha insertado la figura de 'Los Perros de la Guerra'. Son personajes controlados por la IA de la CPU, con unas rutinas construidas para funcionar acorde con su clase. Robertson dice: "Puedes esperar de un Perro de la Guerra *healer* lo mismo que esperarías de tu mejor amigo si éste tuviera un personaje de esa clase".

Aunque *Warhammer Online* está muy enfocado hacia el Player vs Player, esto no afectará al énfasis puesto en las *quest*. Más allá de las misiones individuales, con desarrollo tradicional, el equipo ha introducido la figura de las *quest* públicas, una variante en la que participan varios jugadores y cuyas recompensas se reparten dependiendo de lo útil que haya sido cada personaje a la causa. De estas últimas se han mostrado dos ejemplos; derrotar a un poderoso gigante del Caos para las tropas del Imperio y en el bando contrario, resucitar a un demonio de



El Hechicero Brillante forma parte de los Colegios de Magia del Imperio. Con los vientos mágicos utiliza el fuego con fines ofensivos, y con sus ardientes dedos enciende los cañones.





El bestiario no defraudará a los seguidores; nada de criaturas pequeñas. Tener este demonio de Khorne enfrente asusta a cualquiera.











Aquí un mapa Enano con el que se estudia el terreno antes de una batalla. Para lanzarse a los Realm vs Realm más vale tener un buen nivel –40 es el máximo–.



La gran guerra

Age of Reckoning se sitúa aproximadamente en el año 2508 de la historia de *Warhammer*. En los antecedentes a la irrupción del jugador en su mundo confluyen una corrupta incursión de las tropas del Caos sobre el Imperio gobernado por Karl Franz y la habilidad de Malekith, señor de los Elfos Oscuros, para aprovecharlo y transformarlo en un conflicto a gran escala.

Los Enanos, prestos a ayudar a los hombres, se ven sorprendidos por un ataque de varias tribus de Orcos y Goblins, ante lo cual, los Altos Elfos envían sus naves hacia el viejo mundo, dejando desguarnecida su capital élfica. Con *Age of Reckoning*, la guerra está en cualquier parte donde vayas lo que, teniendo en cuenta que se trata de un MMORPG no viene precisamente mal.

Más allá de la enorme fuerza y carisma de sus ejércitos, personajes y razas, el rasgo distintivo de *Age of Reckoning* es un Realm vs Realm heredado de *DAoC*

Tzeentch. Según **Jeff Hickman,** productor jefe de EA Mythic, los tres frentes –PvP, PvE o RvE– en los que el jugador puede decidir invertir su tiempo le otorgan a *WAR* una gran versatilidad; "puedes elegir cómo jugarlo; puedes matar monstruos y hacer *quests,* enfrentarte a otros jugadores, o puedes lanzarte al asedio de una ciudad enemiga".

Seis son los ejércitos Warhammer que estarán disponibles en el lanzamiento del título; Imperio, Altos Elfos y Enanos formarán la Alianza del Orden que intentará detener el avance del Ejército de la Destrucción, compuesto por Orcos y Goblins, El Caos y Elfos Oscuros. Se prevé que existan nuevas incorporaciones mediante futuras expansiones.

Además de elegir su raza, los jugadores podrán elegir la clase de su héroe. Cada ejército incluye cuatro variantes muy diferentes, agrupadas bajo los estereotipos actuales del género, pero en Mythic parece que quieren revelarlas muy poco a poco. Por el momento, se han destapado Hechicero Brillante, Sacerdote Guerrero, Cazador de Brujas y Caballero del Sol Llameante por el Imperio, Rompehierro, Martillador, Sacerdote Rúnico e Ingeniero para los Enanos –todavía se desconoce la forma de convertirse en Enano Matador–, Orco Negro, Orco Rebanador, Chamán Goblin y Pastor de garrapatos para los Piles Verdes y para el Caos, Elegido, Mago del Caos y Fanático, con una cuarta clase que sigue siendo un misterio.

El interfaz se ha construido con un diseño muy actual. Tanto que los jugadores de *WOW* se sentirán como en casa; barras para colocar las habilidades del personaje, puntos de experiencia y acción, *slots* tácticos y como novedad, el sistema de moral. Este se basa en la motivación que cada guerrero adquiere cuando los sucesivos combates le van siendo favorables. De esta forma, rellena una barra que da acceso a cinco habilidades morales, algunas especialmente destructivas.

World of Warcraft reina con un yugo implacable en el género del rol *online,* pero Warhammer, con la única pretensión de ser muy fiel a su licencia y hacer felices a sus fans, y, bajo la maestría de Mythic y los recursos promocionales de EA, lo tiene todo para ser la revelación del año.





El hechicero del Caos no tiene un aspecto muy carismático, pero sus malas artes y sus hechizos, guiados por el Dios Tzeentch, lo compensan.



Los gentíos son más densos, y el encuadre de cámara –especialmente en Kansai– muestra algunos fondos hiperactivos, pero sigue habiendo una momentánea vacilación de carga en cada esquina. Se han mejorado, al menos, los cortos bucles de audio del primer juego, pero aún suenan algo enlatados.



Ryu Ga Gotoku 2 extiende la oferta de minijuegos del original con bolos, la oportunidad de mantener tu propio bar de alterne y un campo de golf con objetivos que golpear.



PLATAFORMA: **PS2**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **SEGA**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZANIENTO: **YA DISPONIBLE (JAPÓN), ÚLTIMO TRIMESTRE 07 (EE.UU. Y EUROPA)**

Ryu Ga Gotoku 2

Se dobla el gentío y se doblan los dragones: el gánster más respetuoso de PS2 se mueve por un territorio nuevo

Después de que el dragón venciera a la carpa (los tatuajes en la espalda permiten resumir el primer juego con los *spoilers* mínimos), el plan de Kazuma Kiryu de dejar los negocios *yakuza* y lograr un retiro tranquilo es un plan demasiado hábil para que lo logre el gánster mejor vestido de Japón. Tras un extenso preámbulo con bastantes escenas de vídeo, el juego comienza en un cementerio con Kazuma presentando sus respetos a las víctimas del primer juego; en cada lápida, una cinemática recuerda lo sucedido. Pronto se le une Terada, el actual jefe del antiguo clan de Kazuma, y, tras un tiroteo en una emboscada de asesinos a suelto, el "Dragón de Dojima" está otra vez abriéndose paso por las sórdidas calles de Kamurocho, la versión apenas disimulada del juego original del distrito rojo real de Shinjuku, en Japón.

Y no pasa mucho antes de que Kazuma pase de este conocido cubil de dragones a otro, al viaje a Kansai, un nuevo escenario cuyo mapeado es ligeramente más pequeño que Karumocho, pero con un bullicio familiar. Es una selva de neones incluso más impresionante que el barrio original, con los bajos de los edificios llenos de tiendas escandalosamente chillonas, y repleto de rótulos electrónicos, y ahí es donde Kazuma encuentra a Ryuuji Gouda, el dragón de Kansai. Pero parece que no es Kansai lo que hace que el juego necesite dos discos, sino las escenas de vídeo; de nuevo, son sencillas pero están producidas con interés y energía; el rostro de cada personaje tiene el suficiente detalle como para ofrecer su propia personalidad. Hay muchas y son largas, y es posible saltárselas, aunque no es muy recomendable.

Si los momentos no jugables del título piden más al usuario, su combate pide menos gracias a que duplica la velocidad; no es sólo que el mismo Kazuma sea más veloz, sino que, lo que es más importante, el tiempo de carga de cada pelea es menor. Se puede cambiar la dirección durante una combinación –con agilidad y amplitud de alcance–, pero no dejes que eso te haga pensar que Kazuma ha adquirido algo de elegancia. Siguen siendo luchas nada ceremoniosas, brutales, llenas de puños, pies y mobiliario volante, y con los temblores de la cámara cada vez que la cara golpea el cemento. No ofrece la suficiente sofisticación como para elevarlo por encima de los *arcades* de *scroll* lateral, pero ha aliviado algunos inconvenientes. Es un ejemplo de juego que, en contenido, es un modelo de capítulo anual, pero, al continuar su potentísima historia, ofrece más que mejoras para aquellos a los que fascinó el original.



Las largas secuencias de vídeo ocupan la mayor parte de su tiempo abordando un capítulo en particular de la historia. Ahora que ocupa dos discos, el departamento de localización tendrá que trabajar mucho para igualar el aceptable doblaje occidental del juego original.



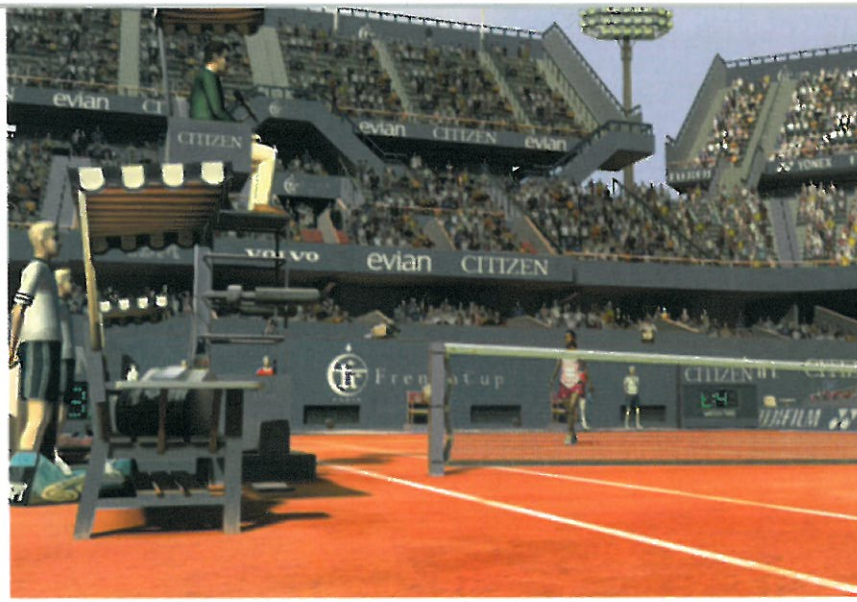
Visión espectacular

Entre las *coin-op* de *VF5*, las máquinas de atrapar muñecos (jugables) y los, por desgracia, no jugables fotomatones, el edificio del Club Sega ofrece el juego *YF6*. Desarrollado por "MA2" –el chiste se completa con una parodia de logo–, el juego en sí puede ser otra broma: lucha virtual. Se juega en primera persona, en el ciberespacio. Es una pelea uno contra uno con mazas de ciencia-ficción, bloqueos, derribos y un movimiento en salto que puede enviarte sobre la cabeza de tu oponente para atacarle por detrás. Hacen falta unos cuantos asaltos para captar la idea, pero puede servir como desahogo para los frustrados por algunos de los ángulos de cámara más restrictivos del juego.



Los ataques especiales de Kazuma disparados por el contexto siguen siendo los más letales y dolorosos, ahora realizados incluso con mayor brutalidad: a la maniobra básica de aplastar la cara de alguien contra la pared le sigue un rodillazo a la cabeza, y en las luchas contra jefes aparecen algunos ataques especiales únicos.


La isla esconde un secreto. Descúbrelo con Vodafone live!
Descárgate en exclusiva en tu móvil Vodafone live! el videojuego "Perdidos" y vivirás toda la emoción y las aventuras de esta serie. Sobrevive a las trampas y descifra el misterio que se esconde tras la corporación Dharma.
Encuéntralo en tu Menú Vodafone live! → Videojuegos o envía JUE PERDIDOS al 521
Recuerda que sólo pagas 50 cents. al entrar al Menú y navegas gratis sin límite.
SAMSUNG
Vodafone live!
vodafone
vodafone
gameloft
PERDIDOS
TOUCHSTONE TELEVISION





Aún reticente (o incapaz) de dar el último paso hacia el realismo absoluto, a las canchas de *Virtua* les siguen faltando ciertos aspectos humanos, pues los jugadores pueden atravesar a los jueces de línea.

Virtua Tennis 3

Las pistas de Sega acogen sin problemas el giro de Sony hacia los juegos con detección de movimientos

PLATAFORMA: **360, PC, PS3, PSP**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
DESARROLLADOR: **SEGA AM3 (PS3), SUMO DIGITAL (360, PC, PSP)**
ORIGEN: **JAPÓN/REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **23 DE MARZO 2007**

Gracias a su jugabilidad limpia y eficiente, y a una personalidad llena de un desenfado encantador, *Virtua Tennis* sigue siendo un gran entretenimiento. Sus ediciones post-Dreamcast ofrecen nuevas características, pero, incluso en los formatos de nueva generación, su núcleo se mantiene casi intacto. Pese a que la mayor novedad de esta tercera entrega es exclusiva para PlayStation 3, utiliza la posibilidad de detección de movimientos del Sixaxis sin convertir el mando en una raqueta (al estilo Wii Sports) optando por una aproximación distinta.

Con el control de inclinación activado, *Virtua Tennis* resulta más parecido a un laberinto de canicas o a un retoño de *Super Monkey Ball:* tienes que "mover" la bola a la esquina opuesta agitando el mando en esa dirección. Al principio, es un desastre, pero con el tiempo se hace manejable. Pero el sistema provoca una extraña confusión mental que hace que, cuanto más te acostumbras a él, más difícil sea explicar el método que hay tras el deporte de la pantalla.



Para moverse hay que pulsar el pad, y lo mismo, hasta cierto punto, para realizar un golpe. Pero para devolver una bola debes olvidarte un poco del insinto jugable habitual. Si te lo piensas mucho, lo más probable es que no logres dar el golpe que pretendías. Esto hace que el título sea perfecto para que los novatos no estén en desventaja y para echar unas risas con el multijugador cuando hayáis tomado unas copas. Pero el resultado es un juego descoordinado, y los jugadores tienen que lanzarse a menudo a alcanzar pelotas fuera de su alcance en lugar de moverse hacia ellas. Lo que no quiere decir que el experimento no merezca la pena.







La versión PS3 está más avanzada, lo que puede explicar por qué la de 360 no ofrece la misma claridad. Las versiones finales serán demasiado parecidas para notarlo.

Otros añadidos son más convencionales. Los estadios de las versiones para 360, PS3 y PC ofrecen atractivos detalles de los movimientos y gráficos brillantes, aunque las caras de *Virtua Tennis 3* tienen más conexión con un museo de cera que con los deportistas retratados. Más interesante es el modo Word Tour, mejorado con la nueva Tennis Academy, unida a una refrescante oleada de minijuegos tremendamente imaginativos.

La Academia de Tenis funciona como los minijuegos de entrenamiento de los títulos anteriores; superarlos incrementa las habilidades de tu jugador. Aun así, con tres niveles de dificultad y frente a un oponente IA en lugar de un objeto de colores, se basa más en el trabajo que en el juego. A lo largo de tu carrera World Tour, otros profesionales te enviarán peticiones para realizar partidos de práctica sin las condiciones de los torneos.

Jugar durante un tiempo descubre un cambio poco agradable: el balance y el equilibrio típicos de la serie sufren un aire de inexactitud, problemático en los minijuegos en los que la colocación de cada tiro es crucial. Pero si Sega puede hacer que hasta la PSP parezca precisa, como en *VT World Tour,* es posible que esto se corrija antes del saque con volea del juego.



La imaginación de Sega brilla en los minijuegos tanto en las tácticas como en los escenarios. Como en el reciente *Top Spin 2,* las físicas desempeñan un papel esencial.



Triunfo en miniatura

Los minijuegos para cuatro jugadores de *Virtua Tennis 3* desbordan potencial. El reto del servicio sobre bolos gigantes es un viejo conocido, pero ahora ofrecen una acción multijugador tan absorbente que tal vez acabes dejando de lado los partidos tradicionales. Un ejemplo memorable te obliga a esquivar enormes pelotas de tenis mientras recoges fruta, y la física del juego crea los rebotes de una piña con una elegancia hipnótica. Aun así, no puede compararse al delirio de los minijuegos del World Tour, como ese momento culminante en que debes proteger varias chuletas de las fauces de tres agresivos cocodrilos de cartón a base de enviarlos a los fans que hay por ahí con voleas.

NINTENDO DS

7+
www.pegi.info



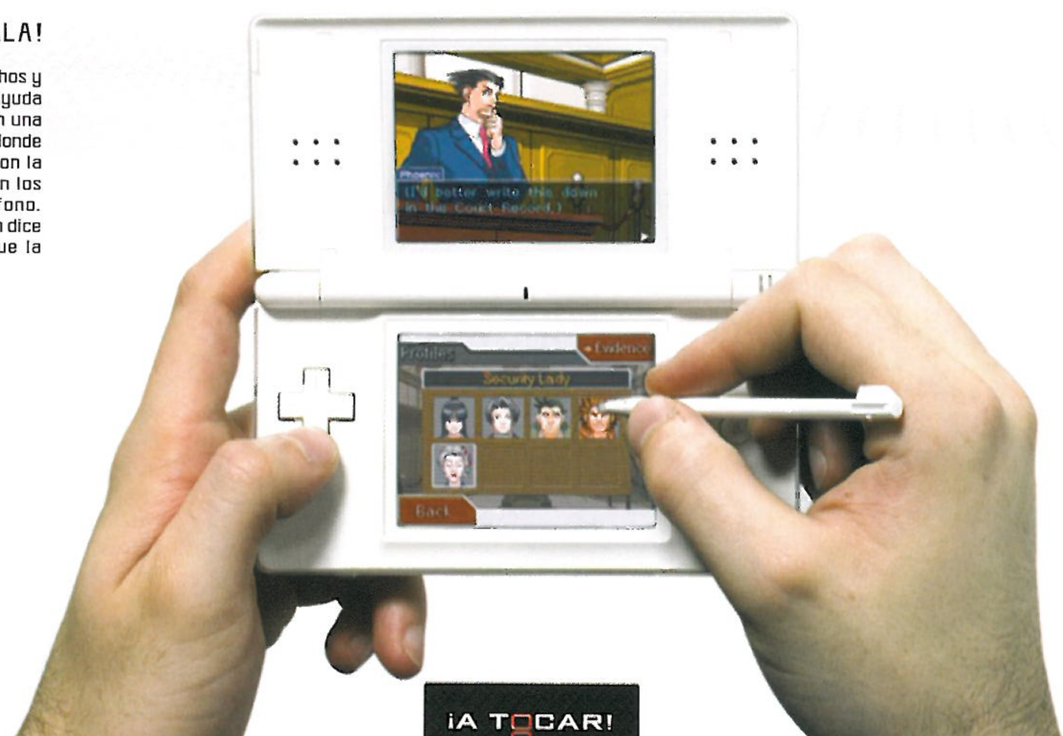
Phoenix Wright
Ace Attorney

DE TI DEPENDE QUE SE DESCUBRA LA VERDAD



¡SILENCIO EN LA SALA!

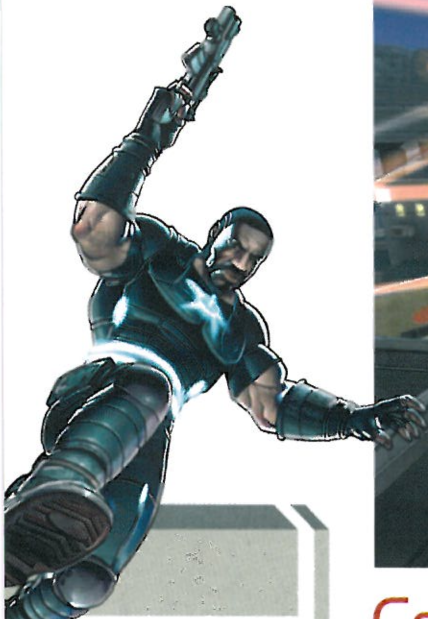
Es hora de defender los derechos y luchar contra las injusticias. Ayuda al abogado Phoenix Wright en una aventura original y diferente, donde podrás investigar pruebas con la pantalla táctil o protestar en los juicios a través del micrófono. Descubre quién miente y quién dice la verdad. De ti depende que la justicia se cumpla.



3D

¡A TOCAR!

CAPCOM





Uno de los primeros jefes murió cuando disparé a sus guardaespaldas. Para algunos, eso puede estropear la diversión, pero muestra la capacidad de improvisación del juego y cuánto puede sorprender al usuario.



PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT GAME STUDIOS**
ESTUDIO: **REAL TIME WORLDS**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **23 DE FEBRERO**

Crackdown

Limpia la ciudad en esta desnuda reinvención del género de acción en mundos abiertos

La falta de etiqueta en *Crackdown* es sorprendentemente valiente, aunque para algunos será simplemente sorprendente. No vas a encontrar escenas de vídeo, ni cháchara, ni dobles juegos que debes descubrir, ni romanticismo, ni personalización, ni entrenamiento formal, ni un título con dos puntos... Apareces en Pacific City, sólo sabes que eres un "Agente" justiciero, y sólo te acompaña la voz de un asesor incorpóreo. Si analizamos los juegos de acción de mundos abiertos, éste es el que se acerca más a dicha definición.

Como ya decía el último artículo aparecido en EDGE sobre *Crackdown*, tu única meta es eliminar a los 21 jefes del crimen de la ciudad, cada uno escondido en su cuartel general. Hay una curva de dificultad determinada –si acabas con ciertos jefes, debilitas a otros–, pero el orden lo decides tú. Puedes desarrollar tus cinco atributos principales (agilidad, puntería, explosivos, fuerza y conducción) cumpliendo retos o matando criminales de una forma determinada. Y eso es todo lo que necesitas saber: un desnudo prólogo que encaja con el tono del juego.

Hay algo que queda claro enseguida: en cuanto a mejoras en el movimiento de los personajes y en el combate, *Crackdown* le saca dos cuerpos a *Saint Row's*, igual que *Saint's Row* le sacaba dos cuerpos a *GTA: San Andreas*. La escala y el alcance de la efectividad de los combates, sobre todo al apuntar y usar los explosivos, son el cenit de este simulador urbano centrado en el crimen. Pero hay otro detalle que salta a la vista: tras sólo siete horas con la versión previa, sólo faltaban por borrar del mapa cuatro jefes del crimen de Pacific City, con tiempo suficiente para encontrar los orbes de agilidad necesarios para maximizar los atributos. No es una crítica, sino un aviso para los que esperen un *GTA* futurista: parece que *Crackdown* se ha hecho para usuarios que quieran jugar con su mundo virtual, y no para los que lo traten como un trabajo rutinario.

Hay montones de retos y una colección de cerca de 300 fichas secretas, pero haría falta que tuvieras más diversiones a tu alcance. En ese punto, puedes echarle mano a las Hazañas, el modo cooperativo de Live que engloba todo el juego, o enfrentarte a jefes en el modo Contrarreloj, para conseguir objetivos que te den experiencia o nuevas tácticas y/o mejoras de otras. Muchos juegos ofrecen características similares por esas mismas razones, pero pocos dependen de manera tan excesiva de ellos. Ya veremos lo bien que aguantan, junto al resto de Pacific City, a toda esa presión.



El club de la altura

Aunque la verticalidad de *Crackdown* será familiar a aquellos que jugaron a *Spider-Man 2* o *Hulk: Ultimate Destruction*, hay más detrás que simplemente saltar edificios altos apretando un botón. La función de trepar, que te permite agarrarte a las cornisas de las ventanas y otros salientes, significa que puedes escalar de una forma u otra hasta el edificio más alto. Hacer una expedición (opcional) a lo alto de la Agency Tower, el inmueble más alto de Pacific City, es vertiginoso, y obliga dar saltos más arriesgados cuanto más alto llegas, un recuerdo de los mejores *Tomb Raider*. La búsqueda de orbes de agilidad –que puedes ver diseminados cuando echas el ojo desde un tejado– puede llevarte a cruzar barrios enteros sin ver nunca a un civil, lo que quizá te incite a derrochar creatividad rompiendo algo.





Recoges los orbes coloreados de cada gánster muerto. Los colores indican qué habilidad, o combinación de habilidades, usaste para obtenerlos.





Puedes encontrar a cada jefe explorando. La Agencia te informa de cada líder, dándote las posibilidades de éxito según te acercas a su escondite. Si no buscas, el juego acabará poniéndote ante las narices el emplazamiento de un jefe para que te pongas manos a la obra.



Los suministros ofrecen regeneración y munición. Empiezas con poca munición, pero puedes quedarte las de las bandas.




WAR FRONT
TURNING POINT
WILLKOMMEN
BIENVENIDO AL MOMENTO DECISIVO DE LA HISTORIA
¿QUÉ HABRÍA PASADO SI LOS ALEMANES HUBIESEN CONQUISTADO GRAN BRETAÑA? ¿Y SI HUBIESEN DESARROLLADO ARMAS NUCLEARES? ¿QUÉ HABRÍA PASADO CON UN ENFRENTAMIENTO ENTRE SUPERPODERES Y UN EJÉRCITO DE SECRETAS Y POTENTES ARMAS DESTRUCTIVAS?
WWW.WARFRONT-GAME.COM
Demo multijugador disponible
"War Front Turning Point" reescribe la historia y cambia la línea temporal de los acontecimientos ocurridos en la 2ª Guerra Mundial. Todo ello con un guión digno de las mejores películas. Cambia el rumbo de la historia.
POWERED BY gamespy
PC DVD
12+
www.proein.com
DIGITAL REALITY
10TACLE STUDIOS
War Front: Turning Point © 2007 10TACLE STUDIOS AG. Developed by Digital Reality, Ltd. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2006 by RAD Game Tools, Inc.

PLATAFORMA: **PC, 360, PS2**
DISTRIBUCIÓN: **CODEMASTERS**
ESTUDIO: **MERCURY STEAM**
ORIGEN: **ESPAÑA**
LANZAMIENTO: **OTOÑO 2007**

Clive Barker´s Jericho

Mercury Steam hace de guía por la imaginación decadente y tortuosa de uno de los maestros del terror





Entre los enemigos encontrarás los restos de soldados sumerios, romanos, caballeros templarios o comandos británicos que quedaron atrapados en el interior de Al-Khali mientras intentaban purgar su mal. También aparecerán personajes que aún sirven al bien y que ayudarán a tu causa.

Clive Barker, autor de *Hellraiser, Candyman* o las *Tortured Souls*, es uno de los maestros del terror moderno más polifacéticos. Junto a la producción de Codemasters y a la escalofriante capacidad de Barker para recrear universos paralelos, el estudio español Mercury Steam es el encargado de plasmar este mundo terrorífico tras el reconocimiento internacional por su colaboración con American McGee en *Scrapland*.

En Al-Khali, una ciudad de un desierto del Oriente Medio, se ha materializado una presencia maligna. Jericho, un equipo de fuerzas especiales, deberá erradicarlo. Este trabajo unirá las claves del terror psicológico –Barker ha declarado que hará que los jugadores pataleen y griten– con un planteamiento de *shooter* subjetivo en el que será vital saber combinar los puntos fuertes de cada miembro del escuadrón Jericho.

Para trasladar los conceptos imaginados por Barker, será clave el motor gráfico desarrollado por el estudio. "Maneja una constante iluminación en tiempo real, una inteligencia artificial espectacular, sonido envolvente y efectos de posproducción sólo vistos en el cine", comenta **Enric Álvarez,** diseñador jefe de *Jericho,* y añade: "Los enemigos justifican por sí sólos que el juego sea para mayores de 18 años. Algunos hacen que los Zenobitas de Clive parezcan hermanas de la caridad".

Aún quedan muchos meses para que *Jericho* salga al mercado, pero las expectativas ante esta combinación de Survival Horror y Squad-Based Game son muy altas. Tanto como escalofriantes momentos promete hacernos sufrir.





Pese al lanzamiento multiplataforma, las tres versiones del título no tendrán apenas diferencias; "será esencialmente el mismo juego", dice Álvarez.

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **GOA**
ESTUDIO: **EA MYTHIC**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**

Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur

Expansión a la medida de los más jugones de este MMORPG





(Arriba) Los minotauros tendrán una apariencia diferente en cada continente. (Abajo) Uno de los gigantescos enemigos.

La quinta expansión de *Dark Age of Camelot* promete batir el récord de peleas PvP y de batallas a gran escala. Pensada para los jugadores más veteranos que tengan personajes de nivel 50, *Labyrinth of the Minotaur* tiene la mazmorra más grande del juego: la isla Agramon, que es un inmenso laberinto de cuatro niveles en el que antaño vivían los minotauros, una raza nueva que tiene características propias en cada uno de los tres continentes. Además, estará disponible una nueva clase, el Kan-Laresh, con poderes mágicos y técnicas especiales cuerpo a cuerpo.

Antes de desarrollar la expansión, EA preguntó a los jugadores de *Dark Age of Camelot* (juego que salió en Europa en 2002) qué les gustaría que se modificara. Y la respuesta a sus peticiones es *Labyrinth of the Minotaur,* pensado para luchar al máximo. Uno de los puntos fuertes serán las reliquias Uruz: residuos corruptos del mundo de los minotauros que otorgarán a su poseedor cualidades especiales y que necesitan la sangre de otro jugador para alimentarse. Todos los jugadores sabrán quién posee una reliquia, lo que promete luchas jugosas.

En el laberinto hay una serie de enemigos gigantescos, como *Cancerbero,* a los que sólo se podrá derrotar formando grupos de jugadores muy, muy grandes. Las recompensas son proporcionales, con objetos míticos. Sin duda, si los jugadores de *DAoC* pidieron a EA más oportunidades para luchar, con esta expansión verán sus ansias de peleas cubiertas al máximo.







La nueva mazmorra tiene unos gráficos sobrios, de acuerdo con la apariencia general del juego. El laberinto contiene salas inmensas pensadas para luchas masivas.

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **ASCARON**
ESTUDIO: **NADEO**
ORIGEN: **FRANCIA**
LANZAMIENTO: **16 MARZO**

TrackMania United

Los jefazos, diseñadores, artistas y realizadores del mundo de Nadeo, por fin, son una unidad bajo una bandera

Ya se ha dicho antes de *TrackMania:* las diferencias entre este juego y el anterior no son tan grandes. En realidad, al echar un vistazo a *TrackMania United* da la impresión de estar viendo una recopilación, como si lo más destacable fuera que mezcla los entornos de todos los juegos desde el original: su secuela *Sunrise* y el fenómeno internáutico *Nations.* Aparte de tenerlo todo en un solo envoltorio, los veteranos cuentan con el caramelito añadido de que hay bloques de construcción extra para colocar y decorar los recorridos, unidos a las nuevas campañas en solitario producidas por Nadeo. Aunque también está el equivalente a la etiqueta "Remasterizado Digitalmente", una capa extra de brillos y detalles para lucir ante los usuarios de PC de gama alta.

Pero todo esto es anecdótico. El mayor orgullo de la serie de carreras de juguete de Nadeo es su gran potencial: la capacidad de sus herramientas y sus usuarios para crear todo el contenido que necesiten. Además de un hito dentro de la evolución de *TrackMania* hacia una especie de juego para "internet 2.0", *United* es una completísima plataforma. Aunque su irregular interfaz aún transmite cierta impresión "casera", detrás tiene una oferta *online* apabullante. El navegador ManiaLink ofrece contenidos creados por usuarios (circuitos, coches, mods, etc.) y la oferta de las web de su vasta red social.



La sensación de velocidad, las repeticiones espectaculares y la compatibilidad con resoluciones panorámicas irán contra los PC con ilusiones de grandeza. *United* saca rendimiento al hardware más potente, pero la configuración en el modo ventana puede hacerlo el compañero ideal para los portátiles.

Ahora que las consolas están luchando por ser los centros definitivos de juego *online, United* es lo que necesitan los PCs: una muestra de poderío y tamaño escalofriante. Sus carreras quizá sean poco más que contrarrelojes o vehículos atravesándose con elegancia en lugar de chocando entre sí, pero mantiene sus competiciones como algo amistoso y limpio. En un juego en el que el gusto por compartir y crear son las necesidades mínimas, es difícil imaginar unas reglas más adecuadas.



Para diseñadores y jugadores del modo puzzle: el salto instantáneo desde el editor a las carreras en tiempo real apoya la exclusividad de Nadeo para PC.





***TrackMania* emplea una estricta economía virtual: su moneda, los "cobres", permite que los jugadores disfruten tanto sus carreras como su sistema de herramientas, y además dan un valor tangible al fruto de la creatividad.**

Gran Turismo HD

El simulador de conducción lidera el intento de Sony de llenar de sustancia y calidad sus contenidos descargables

PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SONY**
ESTUDIO: **POLYPHONY DIGITAL**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**





El circuito de Eiger Nordwand está entre los mejores de *Gran Turismo,* ya que es un tramo fluido y disfrutable, rodeado de un fantástico paisaje alpino.

Gran Turismo siempre ha dividido las opiniones como el agua y el aceite, pero *GT HD* puede curar las viejas heridas con una sencilla solución: siendo gratuito. Los usuarios americanos y japoneses de PS3 ya pueden descargárselo de la tienda PlayStation Store, y no hay razones que hagan dudar de que estará listo el 23 de marzo, cuando la consola llegue a Europa.

Más demo que otra cosa, *Gran Turismo HD* es una reescritura en alta definición de la serie. Hay pocas mejoras más allá de la resolución gráfica, y el juego *online* fue obviado hace unos meses, provocando numerosas decepciones. Lo que hay en su lugar es un vistazo momentáneo a las carreras en alta definición, uniendo el precioso nuevo circuito alpino de Eiger Nordwand y la oportunidad de pilotar el primer Ferrari de *Gran Turismo.*



Al principio, sólo puede elegir el modo Time Trial y conducir el coche favorito de los peluqueros, el Suzuki Cappuccino. Se desbloquean otras marcas al batir récords de tiempo de vuelta, y el premio final es un garaje de 20 coches –diez vehículos diferentes con diez versiones tuneadas–, una versión invertida del circuito, y el modo Drift Trial. Éste cuenta los tiempos de vuelta, empujándote a levantar nubes de polvo en cada curva, y consigues puntos por girar con éxito.

Lo ames o lo odies, el aspecto sobrio y frío de *GT* sigue impertérrito; y sí, vas a echar de menos las vibraciones del DualShock. Aun así, teniendo en cuenta que tu único gasto será el tiempo que tardes en descargarlo, no se puede decir que *Gran Turismo HD* no está a la altura de su valor.





Las Drift Trials te invitan a sacar al coche de las líneas del circuito, recompensando a los jugadores que puedan equilibrar con maestría el acelerador y el freno.

PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **PROEIN / EIDOS**
ESTUDIO: **EIDOS HUNGRÍA**
ORIGEN: **HUNGRÍA**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**

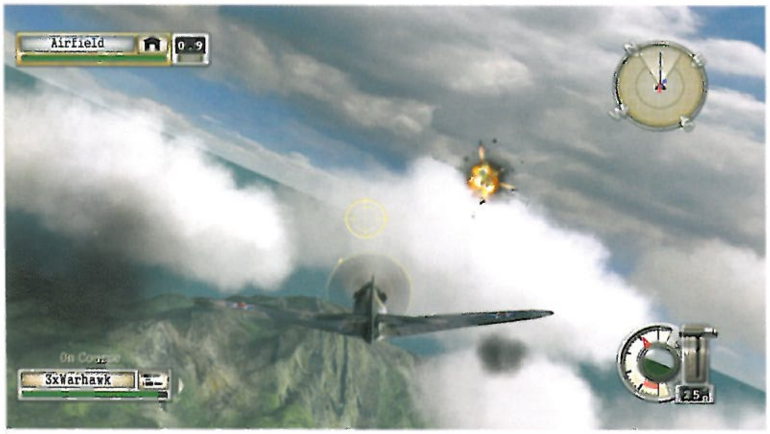
Battlestations Midway

Tras su romance con Gizmondo, ¿se hundirá o reflotará este juego bélico "tres en uno" de Eidos?





Los barcos son poderosos en grupo. Como puedes ver en este pantallazo, las batallas navales carecen del atractivo visual y la emoción de las luchas aéreas.







Los periscopios son herramientas discretas y mortales. La revisión a la interfaz vista en el E3 añade una sensación más arcade, menos sutil, a un juego que, de otra forma, podría haber sido bastante soso.

Al principio, *Battlestations Midway* parece bastante aburrido. Cuando acabas el tutorial de una hora de duración, un desierto paisaje marítimo llena la pantalla como un brillante desierto, y deja al espectador preguntándose qué demonios tiene que hacer. Como comienzo, no es precisamente el colmo de lo excitante.

A la inversa, hay partes del juego donde no pasa nada y que tienen interés. Como simulador de la 2ª Guerra Mundial, *Battlestations* tiene ritmo, cuando te das cuenta de que el tiempo iguala las distancias y que los enemigos no surgen de la nada; el interés viene de esperar a que el horizonte se llene de aviones y barcos enemigos.

Es esencial controlar varias formas de combate de forma simultánea (barcos de guerra, submarinos y aviones), de manera que los sistemas de control del juego cambian según los modos de combate, no siempre con el mismo éxito. Revolotear de un lugar a otro es una experiencia admirable, y la acción se sucede continuamente en el horizonte. Aun así, está claro que la mayoría del esfuerzo se ha volcado en asegurarse de que volar es visualmente impresionante y físicamente emocionante, dejando a un lado las batallas navales y submarinas. Desde el aire, el mundo del juego es espectacular y salpicado de estimulantes combates aéreos. Pero, desde el mar, es lento y desabrido, un trabajo penoso en pos de la conclusión del juego. El modo multijugador puede que salga beneficiado de los furtivos ataques a lo *Hundir la flota* que los submarinos y las fragatas pueden realizar, pero, si es así, no le llega al jugador como debería.

Juzgándolo por esta versión previa, *Battlestations* es un simulador competente que intenta abarcar demasiado. Convierte al jugador en recluta de todas los disciplinas militares, pero general en ninguna.

Heatseeker

El simulador de vuelo de Codemasters hace volar a la Wii

PLATAFORMA: **PS2, PSP, Wii**
DISTRIBUCIÓN: **CODEMASTERS**
ESTUDIO: **CODEMASTER**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **MARZO**



El mando puede usarse para guiar el avión mediante el cursor, pero es probable que te aleje del centro de la acción. En cambio, usar el Nunchako para moverte por la zona es tan intuitivo como instantáneo.

Lo primero que notarás en esta versión de *Heatseeker* es el buen aspecto que tiene. Es un paso adelante respecto a los gráficos GameCube que han mostrado casi todo lo que la Wii ha mostrado hasta ahora, lo que indica que hacer juegos bellos para la consola es posible si los desarrolladores se toman tiempo para explorar al máximo sus capacidades. Unos colores intensos impregnan casi cada imagen: desde los rojos del Trópico a los blancos del Ártico, *Heatseeker* mantiene casi todos sus gráficos claros, definidos y enfocados.

Los aviones han sido modelados en colaboración con la compañía Lockheed-Martin, que no estaba precisamente entusiasmada con la idea de desplegarlos contra una nación existente. Por lo tanto, los jugadores asumen el papel de miembros de un imaginario cuerpo internacional (aquí debería poner "americano") en lucha contra un imperio malvado (y aquí "ex soviético").

Pensado para combinar la inmediatez de *Afterburner* con la profundidad de vuelo de *Ace Combat*, *Heatseeker* quiere diferenciarse exhibiendo algunos trucos visuales inteligentes. Las espectaculares explosiones aéreas son al estilo *Burnout*, y que las bombas se guían mediante el mando.



Aunque tienes munición infinita, los cañones y los misiles se calientan, así que a menudo te ves obligado a esperar un rato durante los ataques a gran escala.

Codemasters se ha dado cuenta de que Wii necesita juegos manipulados directamente para conseguir captar al jugador. Tanto la altitud como la dirección se controlan con el Nunchako, y el avión responde de forma instantánea a tus movimientos. Apuntar a los objetivos enemigos es cosa del mando, que juega un papel básicamente escundario.

Es muy esperanzador ver un juego para la Wii que no necesita esconderse tras la innovación de la detección de movimientos para compensar su apariencia visual. *Heatseeker* quizá no sorprenda por original, pero puede conseguir que los escépticos con la consola de Nintendo se lo replanteen.

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **LEXICON ENTERTAINMENT**
ESTUDIO: **FRICTIONAL GAMES**
ORIGEN: **SUECIA**
LANZAMIENTO: **MARZO 2007**

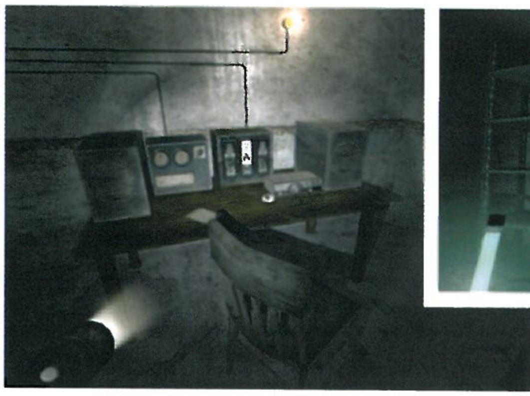
Penumbra Overture

En los créditos de un juego pueden aparecer decenas de personas, o cuatro suecos que lo hacen todo

Penumbra Overture, una especie de *Half-Life 2* pacifista, no tiene derecho a existir. Los puzzles físicos que hemos visto en la pesadilla de Valve conforman el armazón del acercamiento de Penumbra a la fórmula de la aventura gráfica: apilar cajas, unir los componentes de algo y utilizar objetos en un sentido tan realista como sea posible, tiene de todo eso. De modo que, si el título está basado en los puntos fuertes de un videojuego que es superior, ¿por qué prestarle atención alguna?

Quizá porque es asombroso que un juego con una física tan inteligente pueda haber sido desarrollado por sólo cuatro personas, especialmente si piensas que hoy por hoy le costaría a un equipo diez veces mayor producir un mundo tan complejo como el que puedes explorar aquí. Por supuesto, no es justo comparar ambas situaciones, ya que la producción masiva de middleware ha reducido drásticamente la necesidad de mano de obra y los costes. Hoy día, integrar un motor de física asequible (Penumbra usa Newton Game Dynamics) no tiene por qué salir caro, lo que significa que desarrolladores independientes modestos con los conocimientos necesarios pueden competir a un nivel algo más igualado con los colosos de la industria.

Así es como la aventura gráfica, durante años uno de los géneros que menos beneficios ha generado, y también durante años uno de los que más ha luchado para sacar lo mejor de las 3D, ahora da el salto a un nuevo y ambicioso mundo. El añadido de un potente sistema de física logra evitar la naturaleza arbitraria de tantos puzzles de aventura mediocres, y aunque *Penumbra Overture* no pueda igualar a la aventura de Gordon Freeman en cuanto a inmersión atmosférica, hace un buen intento. Y aunque hay que decir que le falta el nivel gráfico que necesitaría para competir con los peces gordos, por su precio y como testimonio de una ambición valiente, la verdad es que se merece que le eches un ojo.





Manipular objetos es sensible y preciso, aunque hay que reconocer la absurdidad, algo surrealista, de que tu presencia incorpórea sea capaz de obtener unos resultados tan físicamente materiales.





Algunos de los puzzles recuerdan más a los de *survival horrors* como *Silent Hill* que a los de *Half-Life 2*, más que nada por lo sombrío de algunos de los escenarios subterráneos.

Kaitou Wario The Seven

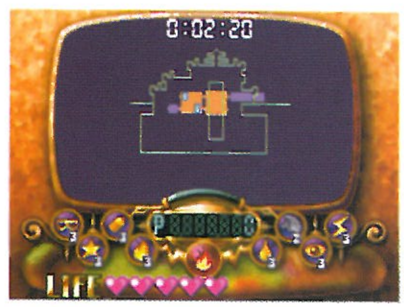
Wario será malvado, pero Nintendo confía en que le guardes un sitio en tu corazoncito

PLATAFORMA: **DS**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **SUZAK**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE (JAPÓN)**

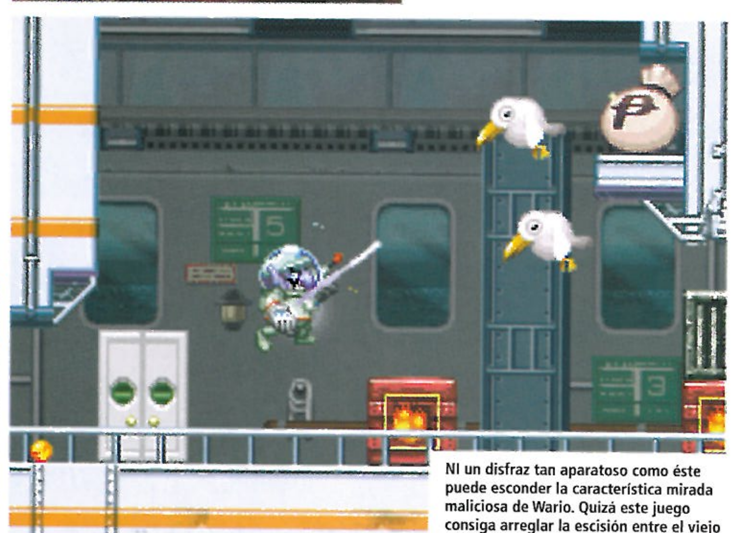
Al ser la suya una de las series menos preciadas de la compañía, Wario no tiene que cargar con el peso de las expectativas de muchos de sus homólogos de Nintendo. A pesar de haber producido pingües beneficios con juegos como *WarioWare* y los plataformas, sigue siendo lo bastante flexible como para que los desarrolladores puedan experimentar con las características y habiliades del personaje. *Kaitou Wario* (también conocido como *Master of Disguise)* coloca a este antihéroe en un brillante y extraño mundo con la parafernalia de las películas serie B de los años 50. La principal motivación de Wario es, de nuevo, la avaricia: su misión consiste en robar una piedra de los deseos, un objeto místico que concede a su dueño todo lo que desee.

En *Kaitou Wario,* en esencia una aventura plataformera de *scroll* lateral, Wario tiene siete disfraces. Los mejores son el de Godzilla, con la habilidad de exhalar fuego, y el de astronauta, que desafia a la gravedad. La pantalla táctil permite dibujar tus propias plataformas y acciones dentro del juego para (literalmente) completar cada nivel, además de trazar símbolos para cambiar de disfraz. Siempre inmune a la muerte desde sus antiguos juegos de plataforma, el camaleónico sistema de disfraces de Wario le convierte en algo así como un anti-Kirby.

Suzak está especializado en productos portátiles para Nintendo, sobre todo a través de sus *F-Zero* para GBA. Es difícil que *Kaitou Wario* revolucione el mundo de DS –tampoco lo haría un plataformas para DS de la Princesa Peach–, pero eso no impide que sea vilmente divertido.







NI un disfraz tan aparatoso como éste puede esconder la característica mirada maliciosa de Wario. Quizá este juego consiga arreglar la escisión entre el viejo Wario púrpura y su actual encarnación.

PLAYSTATION 3 · PlayStation 2 · PlayStation Portable

SERVICIO DE VENTA POR CORREO: 967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

GameSHOP especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES

ENVIO A DOMICILIO · SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED

A CORUÑA
c/Villa de Negreira, 21 · 15010 A CORUÑA ☎ 981 914 586 EMAIL: acoruna@gameshop.es

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 · 02003 ALBACETE ☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es
c/Nueva, 47 · 02002 ALBACETE ☎ 967 61 03 08 / 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es
c/Melchor de Macanaz, 36 · 02400 HELLÍN ☎ 967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es
c/Corredera, 50 · 02640 ALMANSA ☎ 967 34 04 20

ALICANTE
c/Historiador Vicente Ramos · C.C. TORRE GOLF & NEGOCIOS · 03540 PLAYA DE SAN JUAN ☎ 965 26 40 09 EMAIL: sanjuan@gameshop.es

ALMERÍA
c/Iglesia, 36 · 04700 EL EJIDO ☎ 950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es

ASTURIAS
c/La Cámara, 61 · 33401 AVILÉS ☎ 984 052 997 EMAIL: aviles@gameshop.es

BALEARES
c/Abad y Lasierra, 52 BAJO · 07800 IBIZA ☎ 971 80 68 43 EMAIL: ibiza@gameshop.es

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 · 08870 SITGES ☎ 93 894 20 01
Rambla Francesc Macià, 65 L4 · esq. c/Tarragona · 08226 TERRASSA ☎ 93 787 56 20 EMAIL: terrassa@gameshop.es
Boulevard Diana, Escolapis, 12 · Rambla Principal · 08800 VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁCERES
c/Sor Valentina Mirón, 25 · 10600 PLASENCIA ☎ 927 42 39 58 EMAIL: plasencia@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 · 11003 CÁDIZ ☎ 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

CANTABRIA
c/José María Pereda, 10 · 39300 TORRELAVEGA ☎ 942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es
c/Hernán Cortés, 4 · MERCADO DEL ESTE · 39003 · SANTANDER ¡¡NUEVA APERTURA!! ☎ 942 07 83 40 EMAIL: santander@gameshop.es

CASTELLÓN
c/Maestro Arrieta, 34 · 12006 CASTELLÓN ☎ 964 21 98 38 EMAIL: castellon@gameshop.es

GIRONA
c/Contolu, 59 · 17300 BLANES ☎ 972 35 37 43 EMAIL: blanes@gameshop.es

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor · 18004 GRANADA ☎ 958 80 41 26 EMAIL: granada@gameshop.es

GUIPÚZCOA
c/Araba Etorbidea, 2 · 20400 TOLOSA ☎ 943 57 69 82 EMAIL: tolosa@gameshop.es
¡¡PRÓXIMA APERTURA!! c/Prim, 8 · 20006 DONOSTIA ☎ 943 42 65 17 EMAIL: donostia@gameshop.es

JAÉN
c/Paseo de Linarejos, 1 · 23700 LINARES ☎ 953 65 74 00 EMAIL: linares@gameshop.es

LAS PALMAS
c/Tagoror, 2 · L2 · 35500 · ARRECIFE (LANZAROTE) ☎ 928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es

MADRID
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Paseo del Deleite S/N · C.C. EL DELEITE · 28300 ARANJUEZ ☎ 91 892 05 49 EMAIL: aranjuez@gameshop.es

MURCIA
Avda. de Granada, 15 · 30500 MOLINA DE SEGURA ☎ 968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es
c/Maestro Mora, 20 · 30510 YECLA ☎ 968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es
Avda. de La Constitución, 79 · 30870 MAZARRÓN ☎ 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 · 30860 PTO. MAZARRÓN ☎ 968 15 40 05 EMAIL: mazarron@gameshop.es

OURENSE
c/Paseo, 30 Galerías Viacambre · L·A 32003 OURENSE ☎ 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 · 43202 REUS ☎ 977 33 83 42

TENERIFE
c/Mónaco, 8 · Edificio Marte · 38650 LOS CRISTIANOS ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

VALENCIA
c/Antonio María de Oviedo, 12 Bajo · frente Biblioteca Municipal 46970 ALAQUAS ☎ 96 109 75 75 EMAIL: alaquas@gameshop.es
c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local S05 VALENCIA ☎ 96 330 72 98 EMAIL: valencia@gameshop.es

VALLADOLID
c/Enrique IV, 4 · perpendicular a Teresa Gil 47002 VALLADOLID ☎ 983 21 14 48 EMAIL: valladolid@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 · 48014 DEUSTO · BILBAO ☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Zabalondo, S/N C.C. BILBONDO · 48970 · BASAURI ☎ 94 449 69 47 EMAIL: basauri@gameshop.es

PLAYSTATION 3 MODELO 60Gb 23/03/2007

HAZ TU RESERVA EN TU TIENDA GameSHOP MÁS CERCANA O EN WWW.GAMESHOP.ES

CONSOLA SONY PLAYSTATION3 MODELO 60Gb **599.00€**

Juego	Precio
CALL OF DUTY 3	66.95€
DEF JAM ICON	66.95€
F1 CHAMP. EDITION	CONS.
F.E.A.R.	66.95€
FIGHT NIGHT ROUND 3	66.95€
FULL AUTO 2	56.95€
GENJI	CONS.
MOTORSTORM	CONS.
NBA 2K7	61.95€
NBA STREET HCOURT	66.95€
ELDER SCROLLS IV	66.95€
RESISTANCE	CONS.
RIDGE RACER 7	CONS.
DARK KINGDOM	66.95€
VIRTUA FIGHTER 5	66.95€
VIRTUA TENNIS 3	66.95€

Pack	Precio
PSTWO BLACK BÁSICA	129.95€
PSTWO BLACK +FINAL FANTASY XII	159.95€
PSP BASE PACK (2 COLORES)	199.95€
PSP BASE PACK +MOH HEROES	229.95€
PSP GIGA PACK (MEMORY 2GB)	279.95€
PSP BASE ROSA +JUEGO A ELEGIR (LEMMINGS O LOCOROCO)	219.95€

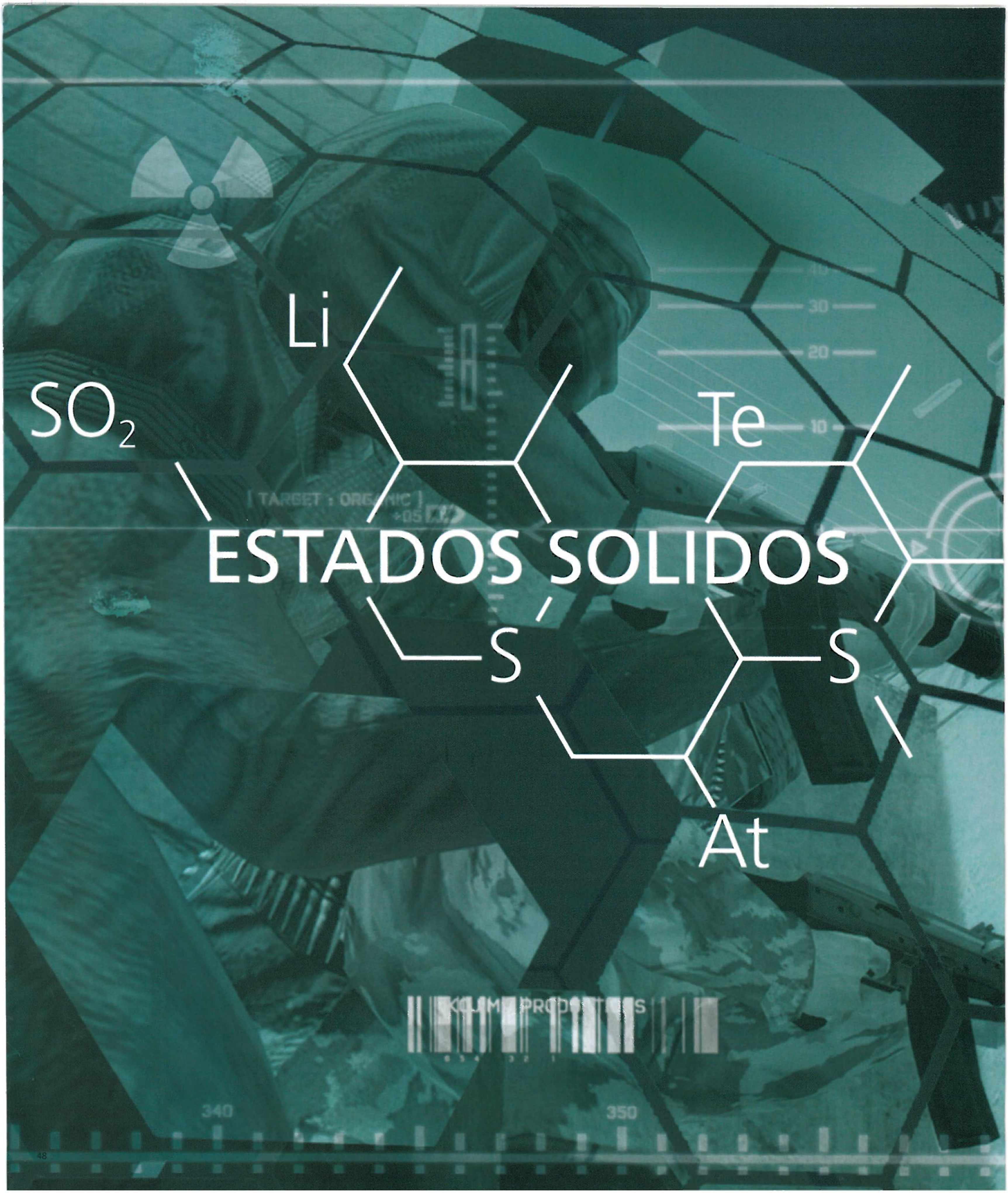
Juego PS2	Precio
BARBIE 12 PRINCESAS	19.95€
BURNOUT DOMINATOR	46.95€
CANIS CANEM EDIT	56.95€
CAPCOM CLASSIC V2	19.95€
CSI 3D ASESINATO	29.95€
FINAL FANTASY XII (EL LIBRO GUÍA OFICIAL 14.95€)	56.95€
GOD HAND	42.95€
KINGDOM HEARTS 2	56.95€
GTA VICE CITY STOR	CONS.
MEET ROBINSONS	46.95€
OKAMI	42.95€
PADRE DE FAMILIA	29.95€
PES 6 (EL LIBRO GUÍA OFICIAL 11.95€)	56.95€
SOCOM COMBI. ASSAULT +HEADSET 76.95€	56.95€
TEST DRIVE	29.95€
UEFA CHAMPIONS L.	37.95€

Juego PSP	Precio
AFTER BURNER	CONS.
BOMBERMAN	37.95€
BURNOUT DOMINAT.	46.95€
CHILI CON CARNAGE	37.95€
DUNGEON SIEGE	37.95€
PADRE DE FAMILIA	37.95€
METAL SLUG ANTHO.	46.95€
MTX MOTOTRAX	29.95€
ONLINE CHESS K.	37.95€
PoP RIVAL SWORDS	46.95€
RAINBOW SIX VEGAS	46.95€
RATCHET & CLANK	46.95€
SEGA MEGADRIVE	29.95€
SOCOM FB 2	46.95€
TOCA RACE DRIVER 3	46.95€
UEFA CHAMPIONS	46.95€
VIRTUA TENNIS 3	46.95€
YUGIOH! TAG FORCE	37.95€

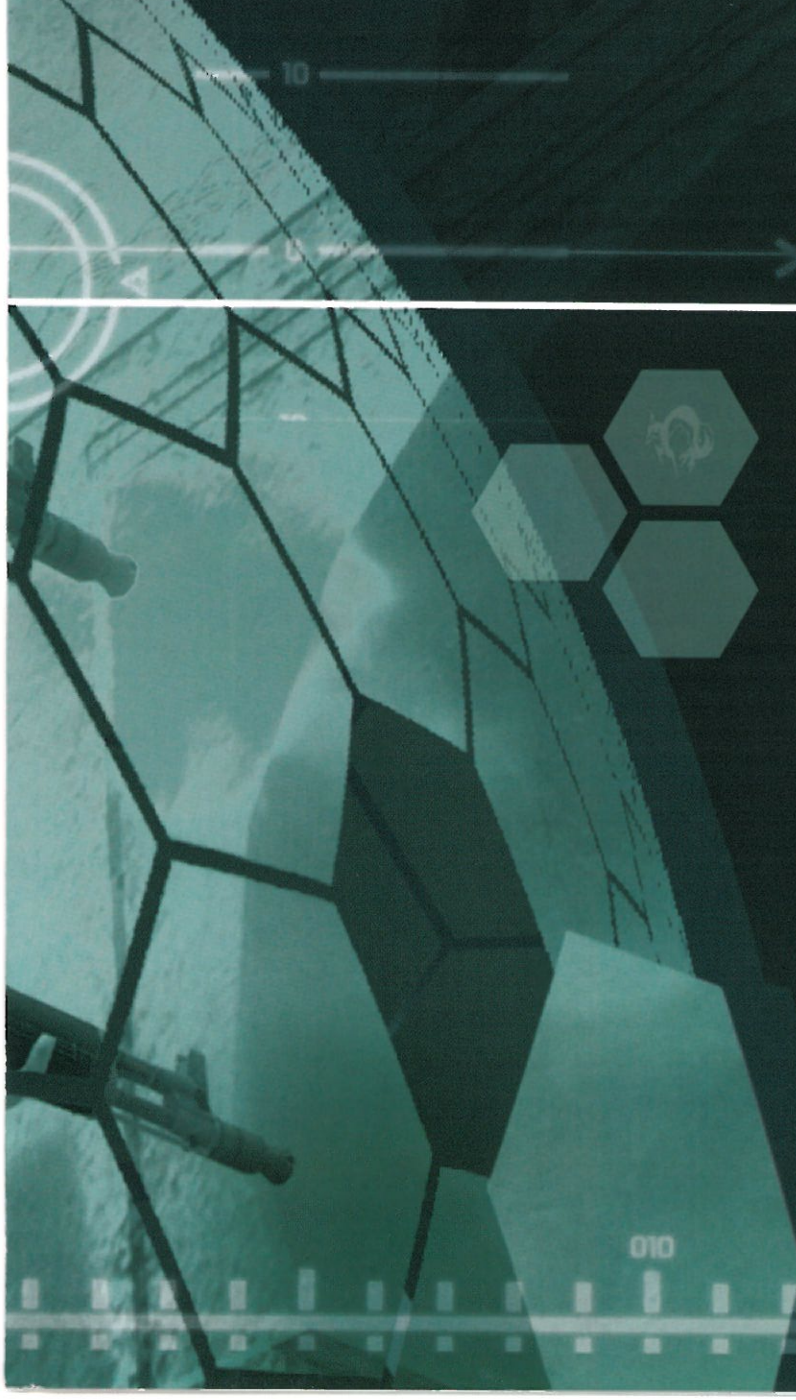


XBOX 360
SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)
GameSHOP
especialistas en video juegos
WWW.GAMESHOP.ES
Wii
XBOX360 + GEARS OF WAR 399,95€
XBOX360 + PES6 399,95€
XBOX360 + CALL DUTY 3 399,95€
XBOX360 + NFS CARBONO 399,95€
XBOX360 + SPLINTER CELL 399,95€
HD-DVD PLAYER 199,95€
X360 CROSSFIRE 19,95€
GUITAR HERO 2 CONS.
ATTLE MIDWAY 6,95€
BULLET WITCH 56,95€
CALL OF DUTY 2 CLAS. 29,95€
CRACKDOWN 56,95€
DEF JAM ICON 66,95€
DEAD OR ALIVE 4 29,95€
FUZION FRENZY 2 37,95€
GEARS OF WAR 61,95€
GHOST RECON 2 66,95€
LOST PLANET 66,95€
ASS EFFECT ONS.
NINETY NINE NIGHTS 29,95€
NBA 2K7 56,95€
NBA STREET HOMECOURT 66,95€
NEED SPEED CARBONO 66,95€
PES 6 61,95€
PROJECT GOHTAM R.3 29,95€
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 66,95€
VIRTUA TENNIS 3 66,95€
VIVA PIÑATA 56,95€
HAZ TU RESERVA
Wii
NINTENDO DS
GAME BOY micro
ONSOLA NINTENDO Wii + Wii SPORTS
NCLUYE REMOTE CONTROL + NUNCHAKU)
249,95€
REMOTE CONT. 42,95€
NUNCHAKU 19,95€
CLASSIC CONTROL. 19,95€
CABLE COMPONENT. 19,95€
NINTENDO DS LITE NEGRA 149,95€
NINTENDO DS LITE BLANCA 149,95€
NINTENDO DS LITE ROSA 149,95€
AZING ANGELS 6,95€
DBZ TENAKICHI 2 56,95€
EXCITE TRUCK 46,95€
EL PADRINO 56,95€
KORORINPA 46,95€
ETAL SLUG ANTHO. 6,95€
NFS CARBONO 56,95€
PRINCE OF PERSIA 56,95€
RAPALA PRO FISHING 29,95€
RED STEEL 56,95€
X BLUR 6,95€
TIGER WOODS 07 56,95€
WARIO WARE SMOOTH 46,95€
WII PLAY 46,95€
INCLUYE REMOTE CONTROL
ZELDA TWILIGHT PRINCESS 56,95€
BARBIE 12 PRINCESAS 29,95€
BRAIN TRAINING 29,95€
CASTLEVANIA P. RUIN 37,95€
DOGZ 37,95€
GARFIELD'S NIGHTMARE 37,95€
LUNAR KNIGHTS 37,95€
MAGICAL STARSIGN 39,95€
MARIO SLAM BASKET 39,95€
MARIO VS DONKEY K2 39,95€
NINTENDOGS 39,95€
CUATRO MODELOS
PES 6 37,95€
RAYMAN RAVIG RABBIDS 37,95€
SHREK SMASH 'N 29,95€
LOS SIMS 2 MASCOTAS 42,95€
SPECTROBES 39,95€
TAMAGOTCHI 2 37,95€
THE SETTLERS 37,95€
THEME PARK 42,95€
XIAOLIN SHOWDOWN 37,95€
YUGIOH! SPIRIT CALLER 37,95€
TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO. PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA. TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

ESTADOS SOLIDOS



Cargada de potencia y de astucia, *Metal Gear Solid* es una serie enigmática con una historia compleja. ¿Podría la próxima entrega ser la última oportunidad de meterse bajo la piel de Snake?



Existe un marcado contraste entre los tráilers que Konami utilizó para promocionar *Metar Gear Solid 4: Guns of the Patriots* en el encuentro E3 de 2005 y la del año siguiente. Lo que ambas presentaciones compartieron fue la sensación de ser un evento trascendental, lo cual es poco sorprendente teniendo en cuenta el impacto que había causado el tráiler de *Metar Gear Solid 2* durante el E3 de 2000, y el orgullo con que Sony les hizo sitio en sus grandes ruedas de prensa sobre la PS3. Pero mientras que la versión de 2005 arrancó risas estentóreas a partir de un humor burdo, que se burlaba de sí mismo, en 2006 se nos presentó con una lúgubre minifase –duraba 15 minutos en su versión íntegra– cuya impactante imagen final era la de un anciano, cansado y agobiado Snake que se ponía una pistola en la boca.

Entre ambas versiones, sendos rompecabezas cinemáticos captaban a la perfección los dos polos que determinan la personalidad de la serie *Metal Gear:* uno juguetón, irreverente, engreído, y el otro dramático y mortalmente serio, listo para abordar aspectos filosóficos y políticos con un ardor casi desaforado. Aunque podrían parecer opuestos, los dos estados de ánimo de *Metal Gear* tienen en realidad mucho en común, y ambos contribuyen a hacer tan especial este *thriller* de Hideo Kojima entre los juegos de acción superventas. El patetismo y el humor de los títulos *Metal Gear* les otorgan una dimensión humana, a diferencia de la mayoría de sus aguerridos compañeros de estantería, juegos de tipo Dios y los tipo *Gears of War.* Y sus preocupaciones –ya estén en el texto o entre líneas– muestran que la franquicia y su creador tienen algo que decir, y los redaños para decirlo.

Los juegos *Metal Gear Solid* (y, en realidad, sus antecesores de finales de los años 80 para la MSX, *Metal Gear* y su continuación) siempre han girado en torno a la guerra –la Guerra Fría en particular– y lo que esta le hace a los soldados. Pero nunca se había ambientado hasta ahora en una zona de guerra. Con *Guns of the Patriots,* el debut de la serie en PS3 previsto para este mismo año, eso va a cambiar.

Al seguir las excursiones retro apuntadas en la tercera entrega, *Snake Eater,* y la continuación para PSP *Portable Ops* (ambientadas en 1964 y 1970, respectivamente), *Guns of the Patriots* regresa a un futuro inmediatamente después del de *Metal Gear Solid* y *Sons of Liberty.* Sin embargo, el trasfondo de su ambientación no podría ser más actual. Aunque habrá otros escenarios, el visto hasta ahora es un entorno bélico del Cercano Oriente, y las imágenes de pistoleros con pañuelos envueltos en sudor y polvo conduciendo camiones sospechosos podrían ser del Bagdad o el Kabul de hoy. La idea es que el poder político es aplastado por la primacía de los intereses económicos, y que hay guerras constantes, sostenidas de manera artificial, entre subcontratistas militares privados, guerras libradas por máquinas y por mercenarios cuya mente se controla y cuya genética es objeto de la ingeniería.

Solid Snake es empujado a este campo de batalla sin fin. Sólo han pasado unos años desde *Sons of Liberty,* pero su cuerpo clonado envejece de manera



Es fácil leer el envejecimiento prematuro de Snake como una referencia al cansancio que Kojima expresa a menudo hacia las tareas de gestionar su estudio y aguantar la presión de los millones de fans que tiene la serie.

MOMENTO CODEC

METAL GEAR SOLID

"PON TU MANDO EN EL SUELO"

Como prueba de resistencia próxima al desenlace inconcluso de *MGS2,* las muertes de Metal Gear Rex, Gray Fox y Liquid Snake ataron una serie de finales abiertos sin crear otro; un buen síntoma para los que esperaban el cierre tras *MGS4.* Como siempre, el conjunto sería mayor que la suma de sus partes, en este caso, un surtido de recursos de película de acción, que incluía una pelea a puños, un damisela en apuros, una bomba haciendo tictac, un sacrificio desinteresado a las 11 horas y un discurso "te lo diré antes de matarte".

inexplicablemente rápida, hasta el punto de que sólo le quedan seis meses de vida. Su misión es eliminar a Liquid Ocelot (amalgama de dos antagonistas previos, Liquid Snake y Revolver Ocelot). Con un poder militar como el de todo Estados Unidos, Liquid se propone convertir el mundo en una utopía para soldados, el Paraíso Exterior.

Metal Gear siempre ha tenido un contundente mensaje antibélico. La desconfianza de Kojima hacia el conflicto ha estado presente desde el comienzo, y era inherente al prototipo del juego para MSX en 1987

Las connotaciones de esta trama son considerables, empezando por el *gameplay.* Se ha abandonado la estricta infiltración de bases enemigas. Para empezar, los soldados que Snake se encuentre no serán necesariamente amigos ni enemigos, y será cuestión del jugador descifrar el campo de batalla para alcanzar su objetivo. Snake podrá hacerse amigo de unos y enfrentarse a otros tal como tú veas que es más conveniente. Habrá bastante más flexibilidad táctica: por ejemplo, el estado emocional de los enemigos tendrá una relación con su atención y su deseo de dar caza a Snake, y podrás amedrentarles. Los escenarios serán mucho más dinámicos y ofrecerán menos protección fiable. La improvisación será una cualidad y, como en *Snake Eater,* será preciso esconderse de los demás, aunque de forma más sencilla gracias al traje Octocamo (ver el recuadro de la página 52). Para simbolizar ese alejamiento de la ocultación formal, Kojima Productions ha desechado el característico gesto de Snake de arrimarse a la pared por una forma más realista del escondite.

La libertad de acción de *Guns of the Patriots* representa un trascendental punto de partida en cuanto al estilo de juego, si bien temáticamente reincidirá mucho en lo explorado por juegos anteriores. Pese a contener violencia, fetichismo por el armamento y una concepción neomilitarista de lo que mola, *Metal Gear* siempre ha mostrado un contundente mensaje antibélico. La profunda desconfianza de Kojima hacia el conflicto ha estado presente desde el comienzo mismo, y era inherente ya al prototipo del primero juego para MSX en 1987.

La invención de este juego de un género centrado en el sigilo y la ocultación se debió en parte a una reacción contra la tendencia de los videojuegos de la época a que la destrucción fuera el único medio de superar cualquier obstáculo. Kojima estaba cansado de tanto tiro. Además, vislumbró el concepto





MOMENTO CODEC
METAL GEAR SOLID
"UNA SOMBRA INQUIETANTE, EN UN MUNDO DE LUCES"

La batalla se beneficia de la primera entre muchas reconstrucciones radicales: Kojima literalmente se juega su nombre con un surrealista enfrentamiento final entre Solid Snake y Psycho Mantis. Estableció la insólita predilección de *MGS* por los giros sobrenaturales, así como la estrategia de su creador de explorar el hardware. Al atormentarte con secretos extraídos de tu memoy card y volver tu joypad –y a Meryl– contra ti, Mantis demostró que si había algo mejor que un enemigo poderoso, era un enemigo con recursos.

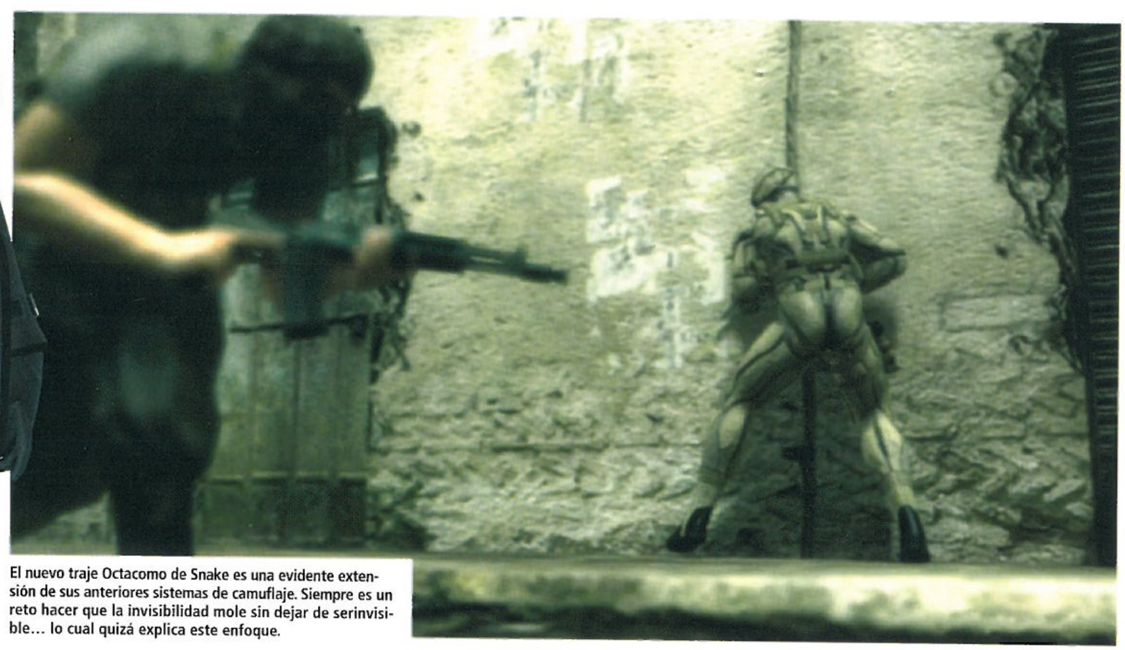


de una nación gobernada por mercenarios llamada Paraíso Exterior (Outer Heaven). En ese ambiente, el mercenario en el poder se convertía en el Gran Jefe, comandante de Solid Snake y su padre genético (y estrella –bajo el nombre en clave de Naked Snake– de los capítulos situados antes en el tiempo *Snake Eater* y *Portable Ops)*. Viendo la cíclica futilidad de la guerra, traiciona a Snake, igual que sus comandantes le traicionan a él.

Esta temática ha sido recurrente en casi todos los juegos desde entonces, desde los antiguos camaradas de Snake, miembros de la unidad Foxhound, que se convierten en renegados y rescatan el mundo en *Metal Gear Solid,* hasta las utópicas ambiciones de la unidad rebelde Fox de 30 años antes en *Portable Ops.* Y la sombra de la paranoia nuclear se ha cernido sobre todos ellos, en forma del propio título *Metal Gear,* invariablemente el arma secreta que Snake tiene que rastrear y destruir. Este tipo de héroe salvador apocalíptico ha sido omnipresente en la cultura japonesa desde el bombardeo atómico de Hiroshima y Nagasaki. Pero rara vez se ha mostrado de forma tan explícita; la pesadilla nuclear de Kojima es una gigantesca creación mecánica bípeda, un arma que camina de forma inquietantemente humana. No es tan diferente de los soldados genéticamente modificados, que sean héroes o villanos –incluyendo al propio Snake– son autómatas hasta cierto punto, casi nunca con control total sobre sus propias acciones.

Todavía no se sabe si hay un *Metal Gear* nuclear acechando al final de *Guns of the Patriots.* Sería sorprendente que no lo hubiera, pero en cierto modo no hace falta que lo haya, gracias a la presencia de Gekkou, un pequeño robot biomecánico producido en masa, diseñado para la guerra urbana, que será uno de los principales oponentes de Snake. Estas ágiles y potentes máquinas de guerra son una mezcla inquietante de piernas orgánicas y anguladas torretas robóticas, y han sido dotadas de espantosas características animales, entre ellas la de bramar como toros enrabietados. Resultan un enemigo más personal y omnipresente que *Metal Gear,* al concordar con la idea de la guerra como una rutina cotidiana, y no una amenaza latente; su violencia no es apocalíptica, sino física. Las preocupaciones de Kojima por la Guerra Fría están, al parecer, dando paso a inquietudes políticas más contemporáneas.



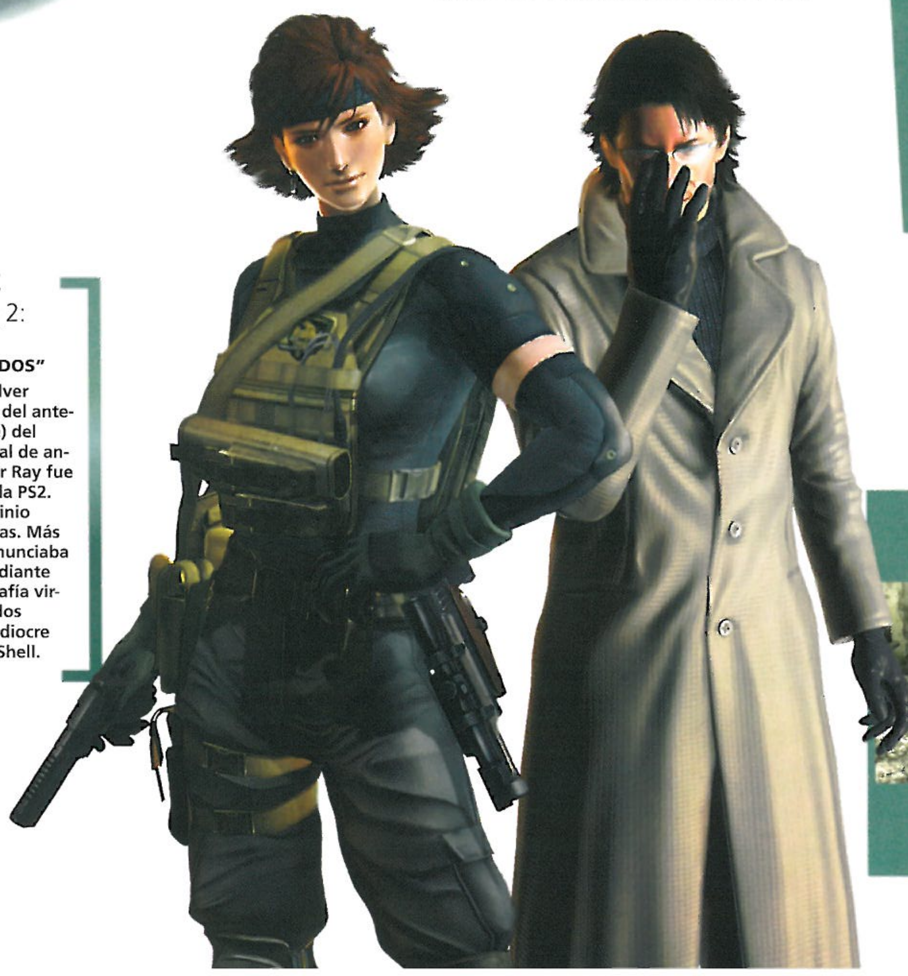


El nuevo traje Octacomo de Snake es una evidente extensión de sus anteriores sistemas de camuflaje. Siempre es un reto hacer que la invisibilidad mole sin dejar de serinvisible... lo cual quizá explica este enfoque.



Lleve adonde lleve la trama, de momento el escenario de *Guns of the Patriots* constituye el manifiesto pacifista más completo y contundente de toda la serie. Su visión de la guerra muestra un infierno perpetuo y sin ideología, un fin en sí mismo carente de sentido. Lo más importante es que situará a Snake en medio de esa guerra, que es el mejor modo de ilustrar su idea. Pero los juegos *Metal Gear* no sobresalen sólo por poseer un ángulo político y un enjundioso mensaje pacifista. También se sumerge en círculos viciosos personales.

Para subrayar todavía más la futilidad del conflicto, en *Metal Gear* a menudo te ves luchando contra ti mismo. Cuando *Metal Gear Solid* mostró que Solid Snake había sido clonado del Gran Jefe, retroactivamente convirtió los dos juegos para MSX en una tragedia de Edipo en la cual Snake había matado no sólo a su mentor, sino también a su



GADGETS DE LOS PATRIOTAS

Igual que las películas de James Bond que le sirven de inspiración, *Metal Gear* gira en buena medida en torno a las herramientas y a cómo las usas, aunque no sean más que un paquete de cigarrillos. *Guns of the Patriots* tiene dos juguetes tecnológicos principales: el traje Octocamo y las pistolas personalizables. El traje es un desarrollo del sistema de camuflaje de *Snake Eater* que permite a Snake mimetizarse con cualquier textura que le rodee; o, más bien, llevarla consigo, lo que supone una manera de personalizar el personaje.

El arsenal del juego –más realista que en entregas previas, aunque con algunas armas más fantásticas por razones de "diseño del juego"– puede modificarse con lanzagranadas, visión con rayos láser y silenciadores, y Kojima Productions promete una sorprendente capacidad de variación. También es posible que haya un apartado de colección, que estimule a los jugadores a intercambiar sus pistolas con las de otros.

Esto alinearía *MGS4*, en cierto modo, con la filosofía de *Portable Ops*, que ofrecía una intensa personalización, colección e interacción multijugador. Igual que en *PO*, se ha confirmado algún tipo de modo multijugador *online*, pero es posible que no en el lanzamiento inicial, sino más bien como descarga o acompañando alguna edición especial (como fue el caso con *Subsistence)*. La conectividad a la PSP –seguramente con el propio *Portable Ops*– desde luego estará incluida, pero aún está por ver bajo qué forma.

Dado el entusiasmo de Kojima por explorar en sus títulos todo tipo de interacción posible entre jugadores, puede darse por supuesto el soporte al sensor de inclinación del Sixaxis, aunque no está confirmado todavía. El trailer del juego del Tokyo Game Show mostraba un curioso sistema de puntería en primera persona –la pistola se mueve en parábola, de izquierda a derecha– que encajaría perfectamente con la opción de la inclinación.

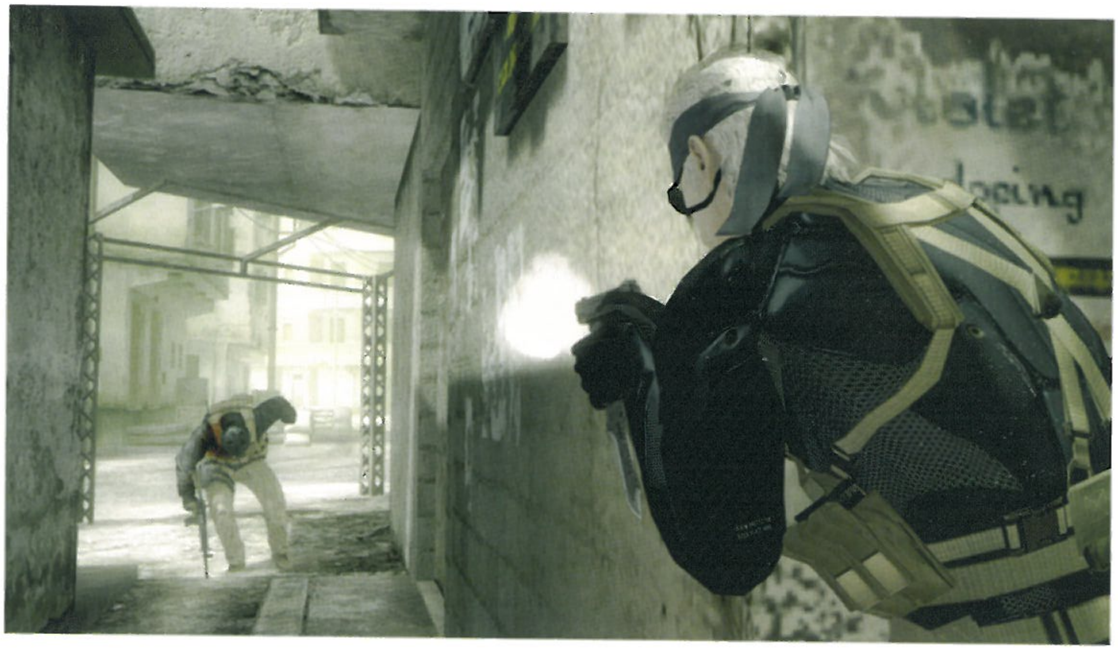
MOMENTO CODEC

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

"NO HAY SITIO PARA LOS DOS"

Anunciando el ascenso de Revolver Ocelot (ahora bajo la influencia del antebrazo injertado de Liquid Snake) del estatus de efímero personajillo al de antagonista, el robo de Metal Gear Ray fue un ejemplo del poder inicial de la PS2. Kojima ya dio muestras de dominio sobre el paquete de herramientas. Más que espectáculo, la secuencia anunciaba una nueva era de expresión mediante motion capture y la cinematografía virtual: talentos que serían probados cuando el juego se movió al mediocre (en la superficie, al menos) Big Shell.







La ambientación en zona bélica significa que el combate será más directo. Aún no está claro si Kojima aprovechará la sensibilidad al movimiento del Sixaxis para potenciar el efecto.

MOMENTO CODEC
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY
"APAGA LA CONSOLA YA MISMO"

No contento con enredar con los dispositivos de control, Kojima saboteó cada uno de los aspectos de la interfaz hombre-máquina cuando *MGS2* entraba en su acto final. Las conversaciones se distorsionaron tanto del audio como de la realidad, la identidad y los motivos de tu coronel supervisor cambiaron de modo inverosímil con cada palabra que pronunciaba. Con la falsa pantalla 'Fission Mailed', flashbacks agresivos a *Metal Gear* para MSX y vídeos secuestrados a pantalla completa, fue un recordatorio de la importancia del diseño de la información, y de su potencial.

padre y a su imagen-espejo. El propio contrincante de *MGS* era Liquid Snake, otro clon del Gran Jefe y, por tanto, gemelo genético de Solid. Como había hecho el Gran Jefe, él traicionó a Snake al actuar como si fuera su antiguo entrenador Master Millar y engañarle para activar a Metal Gear.

La existencia de un tercer clon, Solidus Snake, se hizo visible en *Sons of Liberty*, y una vez más él era el villano del título. Por si fuera poco, había sido una figura paternal para Raiden: el protagonista sorpresa de la mayor parte de ese juego, y de este modo el eventual oponente de Solidus, trayendo a la serie un segundo parricidio metafórico. Y su acelerado proceso de envejecimiento significaba que se parecía al Gran Jefe, lo mismo que Snake hace en *Guns of the Patriots*.

Snake Eater y *Portable Ops* reforzaron el mensaje de que en un momento dado te conviertes en lo que odias pintando el malo original Gran Jefe como un héroe prácticamente idéntico a Solid Snake, y viviendo aventuras casi idénticas. Ahora *MGS4* resucita a Liquid Snake apoderándose del cuerpo de su secuaz Revolver Ocelot, quien, reveló en *Sons of Liberty*, había tenido el brazo derecho de Liquid quirúrgicamente implantado. Otro juego y otra versión de sí mismo que destruir para Solid Snake.

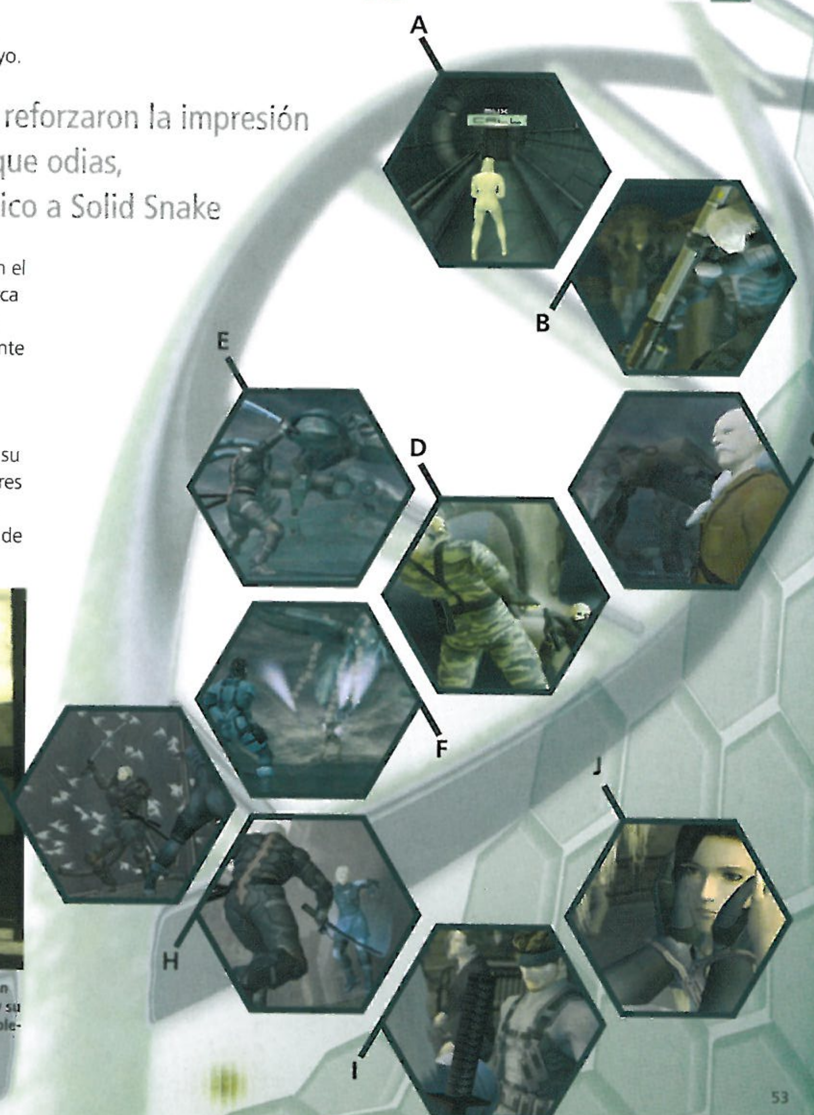
Pero quizá, en *Guns of the Patriots*, el peor enemigo de Solid será su verdadero yo.

> *Snake Eater* y *Portable Ops* reforzaron la impresión de que te conviertes en lo que odias, pintando al Gran Jefe idéntico a Solid Snake

Este lado del juego está sumido todavía en el misterio, ya que los juegos de Kojima acerca de la identidad tienden a proporcionar los mayores giros de su argumento. (Un reciente tráiler despertó grandes dudas al mostrar brevemente un Snake de aspecto juvenil: ¿acaso otro clon, o un guiño?) Pero está claro que Snake librará una batalla contra su decadente cuerpo, con inyecciones regulares (aún no explicadas) y viéndose obligado a adoptar maniobras pasivas –incluyendo la de



Las criaturas Gekkou a las que Snake se enfrenta serían terroríficas ya de por sí atendiendo sólo a su tamaño y su armamento. Pero sus rasgos animaloides les hacen doblemente inquietantes e intimidatorios.





Los *Metal Gear* siempre han tratado del coste de jugar a ser soldados, pero este título es especialmente sensible al hecho de que los que se implican en guerras tienen más en común de lo que sugiere su enfrentamiento.

MOMENTO CODEC

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

"LA RAMPA DE ALIMENTACIÓN ESTÁ BRILLANTE COMO UN ESPEJO"

La mejor bola curva que Radien pudo lanzar jamás, el volcado de Naked Snake sobre todo excepto el trajecito de James Bond (cualquiera le gana en eso) marcó un redescubrimiento post-*MGS2* de la libertad creativa de Kojima, y además de su deseo de simplemente pasárselo bien él mismo. Por si las oportunidades de ver el pecho de Eva gracias al punto de vista no marcaran estilo, el último de los guiños de Snake al estilo Patrick Bateman –en *MGS* era por un caribú de Alaska, aquí una pistola hecha a mano– era un alegato burlón de *Snake Eater.*

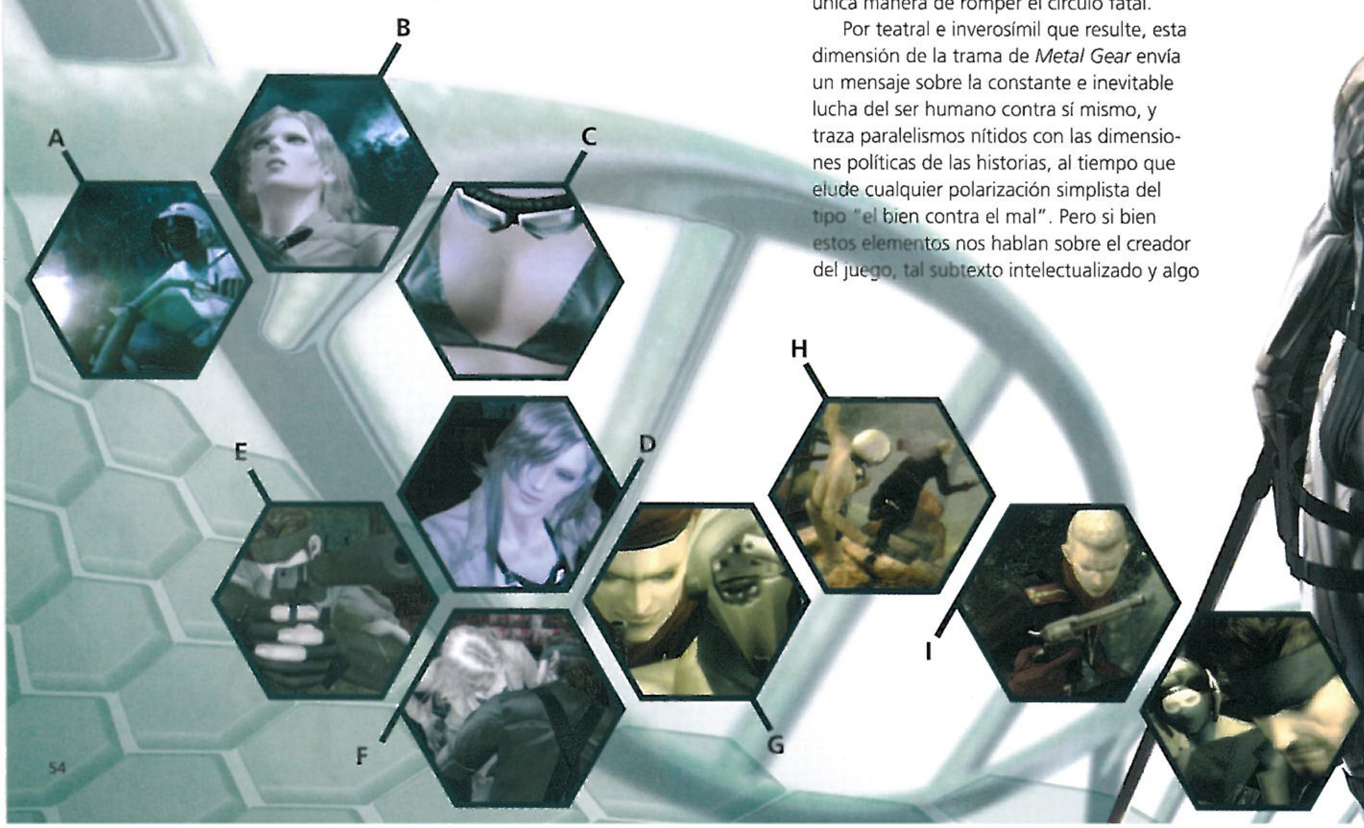
hacerse incluso el muerto– para evitar el conflicto directo. Esto podría proporcionar una versión exagerada de la mecánica de agotamiento de *Snake Eater,* en la que Snake se debilitaba gradualmente si no comía. Sobre todo ello sobrevuela el ominoso espectro de la imagen del suicidio que se vio en el tráiler del E3, y con él la posibilidad de la autodestrucción final, lo que sugeriría que es la única manera de romper el círculo fatal.

Por teatral e inverosímil que resulte, esta dimensión de la trama de *Metal Gear* envía un mensaje sobre la constante e inevitable lucha del ser humano contra sí mismo

Por teatral e inverosímil que resulte, esta dimensión de la trama de *Metal Gear* envía un mensaje sobre la constante e inevitable lucha del ser humano contra sí mismo, y traza paralelismos nítidos con las dimensiones políticas de las historias, al tiempo que elude cualquier polarización simplista del tipo "el bien contra el mal". Pero si bien estos elementos nos hablan sobre el creador del juego, tal subtexto intelectualizado y algo tétrico no explica enteramente la popularidad y el éxito de la serie. ¿O sí?

No es coincidencia que *Metal Gear* se hiciera famoso con el primer Solid para PlayStation, y que Sony lo haya mantenido a su vera desde entonces hasta hacerlo casi de la familia. Sony pretendía redefinir la imagen de los videojuegos, y la ambición de Kojima era redefinir su alcance. El juego que produjo fue absolutamente emblemático de todo lo que prometía el marketing de la PlayStation: sofisticado, emotivo, *cool,* cinemático, elegante, con guión. No importaba si la mayoría de los jugadores estaban interesados o no en sus profundidades conceptuales, pero sí importaba que allí estaban, dando credibilidad a esa forma de entretenimiento, y dándole peso y un aroma muy distinto.

Por esa razón los jugadores se entusiasmaron con el mayor efecto colateral de la ambición narrativa de Kojima: las interminables escenas pregrabadas necesarias para dotar de sentido a sus laberínticas conspiraciones, y para proporcionar los puntos de intensidad dramática que no podía ofrecer su dinámica de juego, nada polémica y basada en el suspense. Se mantuvieron a cierta distancia emocional, pero durante un ratito, que es lo que todos queremos en el fondo… y no porque nos avergüence jugar, sino porque queremos un poco de perspectiva y de espacio para respirar, para sentarnos y su-



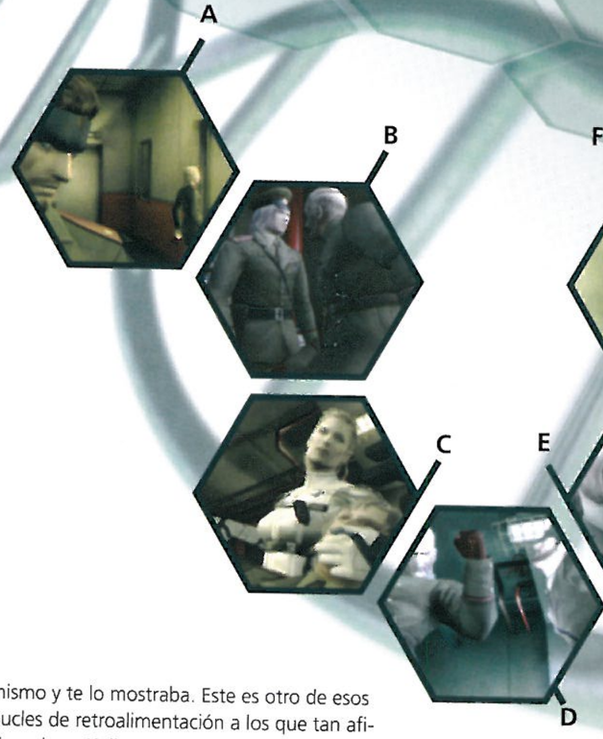


MOMENTO CODEC

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

"LO ÚLTIMO EN FORMAS DE EXPRESIÓN"

Como ejemplo de que Kojima le enciende velas a todos los santos, la inmediatez pura del drama visual en la captura y la tortura de NaKed Snake elimina cualquier reparo sobre los diálogos de *MGS*. Un choque brutal de personalidades rodeaba a un héroe todo ensangrentado: Snake era uno de los primeros desde *Leisure Suit Larry* en mojarse los pantalones. La influencia de Motosaza Mori llevó los puñetazos a otro nivel, y el acto de Ocelot de la ruleta rusa es su mejor momento.







mergirnos en este feliz nuevo mundo.

Se trataba de un juego sin miedo a hacer lo que otras opciones creativas hacían, y le daba igual si lo hacía bien o mal (en cuanto a diálogos, actuación, trama y dirección, *Metal Gear* a menudo pasa de lo genial a lo inexplicablemente torpe en un abrir y cerrar de ojos). Era un juego sin miedo a la no interacción, el silencio, la inmovilidad. El género *stealth* quizá se haya convertido en un cliché a partir de él, pero en su momento (desde luego en 1987, y todavía hasta cierto punto en 1998) era un cambio de rumbo respecto de la constante avalancha de *input* y *output* de la primera época de los videojuegos. Eso, para una forma artística que atravesaba una turbulenta adolescencia, resultó vital.

Y se trata de un juego que –pese a lo que dicen las apariencias, y al malentendido de que en realidad aspiraba a ser una película– no tenía miedo de ser un juego. Hasta tal punto que daba un paso para salirse de sí mismo y te lo mostraba. Este es otro de esos bucles de retroalimentación a los que tan aficionado es Kojima, y aunque tiene tanto en común con gustos personales y políticas más oscuras, se expresa de forma original: con humor. Desde que el Gran Jefe le dijo a Solid Snake que se rindiera y apagara la MSX, los juegos *Metal Gear* te pidieron que buscaras una pista en una carcasa de CD, y hacía un uso a lo Psycho Mantis de su telequinesis (léase temblor) para hacer que el mando se moviera espontáneamente. Cada vez más –sobre todo en las ediciones especiales de los episodios segundo y tercero, *Substance* y *Subsistence,* y en el propio *Snake Eater*– los juegos contienen chistes a su propia costa, particularmente sobre Raider como personaje protagonista en *Sons of Liberty.* Y Kojima está encantado de que Snake se funda, para lograr un efecto cómico, con videojuegos más tradicionales: los monos de *Ape Escape* en *Snake Eater,* o un surtido de Nintendo en el próximo *Super Smash Bros Brawl.*

Como a Snake, a la guerra y a la naturaleza humana, Hideo Kojima pone a *Metar Gear* en conflicto consigo mismo y lo perfila como una serie de juegos radicalmente serios que no pueden tomarse en serio. Esta vez su equilibrio ha sido básico para que una serie extraña mantenga su encanto y vitalidad durante 20 años. Hay muchos indicios de que *MGS4* mantendrá la tradición, sin dejar de expandir las posibilidades. Pero subsiste una preocupación. *Metal Gear* llegó adonde está parándose a reflexionar y manteniendo cierta distancia, pero se da de patadas con la actual moda de la inmersión imperceptible y el guión subjetivo. ¿Le ha llegado la hora al viejo guerrero? Kojima, que jura que esta será su última incursión en Metal Gear, cree que es posible.

"Es duro matar a un héroe", reconoce. "Pero, para ser sinceros, me gustaría. El año que viene se cumplirá su 20 aniversario. Quiero revelar todos sus secretos. Quiero cerrar la serie. No sé qué hará la gente que me sustituya, quizá decidan volver a *Solid Snake,* acaso abra un nuevo capítulo. En lo que a mí respecta, *MGS4* dará todo lo que yo quería dar".





Se confirma que Otacom no aparecerá en el juego, pero estará representado por su juguetón robot. Es un enfoque característico de Kojima que combina el gameplay, el desarrollo de personajes y el gusto por la bufonada.









Photografia: **Frank Rosenstein**

EL ÚLTIMO HOMBRE LIBRE

¿Adónde llevarán los juegos al PC? ¿Y adónde llevará el PC a los juegos? Lo sabe Gabe Newell, de Valve

Gabe Newell es el director gerente de algo que no se sabe cómo llamar. Valve, la empresa que cofundó hace diez años para crear el juego que se convertiría en *Half-Life*, es en parte desarrollador, en parte distribuidor, en parte proveedor de herramientas y en parte distribuidor. Ha explorado los mod, los eSports, la distribución *online* y el contenido por episodios. Valve ha demostrado que su visión sobre los juegos de PC es progresista y que conoce bien su terreno. El hombre que no tiene que satisfacer a ningún distribuidor, ni ponerse al servicio de ninguna cadena de tiendas, ni necesita negociar ninguna licencia, cuenta dónde cree que puede llegar el juego en PC.

Valve se ha convertido en una compañía cada vez más híbrida durante estos diez años. ¿Cree que ha quedado algo obsoleta la actitud de ser exclusivamente distribuidor o desarrollador?
Sencillamente, no creo que sea útil cuando estás intentando decidir qué decisiones tomar. Debes pensar: "¿Cómo estamos ayudando a nuestros clientes y cómo a otros desarrolladores?". Se ha extendido la noción, de la que fue pionero John Carmack, de que tu juego era, en realidad, un punto de partida para que otra gente haga cosas con él, y eso significaba pensar otros aspectos, como gráficos e interfaces, entidades o mundos tridimensionales, pero, ahora, supone pensar en aspectos como los sistemas de pago y de protección antipiratería.

El servicio de descarga Steam ha evolucionado muy rápido los últimos años: ¿Forma parte de esa misma filosofía?
Cuando haces algo, siempre tienes que tener en cuenta qué es lo que vas a hacer tú y qué crees que otra gente querría si fuera tú, esto sirve tanto para herramientas de desarrollo, como para código de juego, como para un motor, como para unos amigos, o lo que sea. En primer lugar, está lo que podemos hacer, que es crear *Half-Life*, y luego, lo que otros pueden hacer, que es crear *Team Fortress* y *Counter Strike*. Cuando pensamos lo que nos gustaría para Steam, asumimos que, a cambio, tendríamos que hacer que estuviera disponible para otra gente que estudiaría cómo aprovecharlo. Algunos, como los que hicieron *Ragdoll Kung Fu*, no lograron establecer una relación con las tiendas, así que les resultó superútil. Y otros dicen: "Esto soluciona los problemas de actualizaciones, porque no contamos con el mecanismo adecuado para hacer llegar nuestros parches a todos los clientes". En todo lo que hacemos tenemos en cuenta tanto nuestros propios objetivos como proporcionar los ladrillos con los que otros puedan construir.

> "Nos vemos más bien creando herramientas para usuarios finales y otros desarrolladores. Si alguna empresa de software nos dice: 'Oye, esto es útil', le dejaremos encantados que trabaje en desarrollarlo"

Hablando de *Ragdoll Kung Fu*, ¿cómo es actualmente el proceso de selección para que un juego se distribuya a través de Steam?
No nos vemos como el típico distribuidor tradicional con su proceso tipo "te damos permiso". Nos vemos más bien creando herramientas para usuarios finales y otros desarrolladores. Si alguna empresa de software nos dice: "Oye, esto es útil", le dejaremos encantados que trabaje en desarrollarlo. Va más de crear herramientas que de ser el guardián...

Así que lo más habitual es que la gente venga a vosotros, más que al contrario...
Ahora mismo estoy hablando con muchísima gente de la industria, así que no se trata tanto de que la gente venga a nosotros. Tenemos unas relaciones francamente buenas con prácticamente todos los desarrolladores y distribuidores que conocemos, y si hay alguien nuevo con el que no tengamos relación, nos interesará hablar con él. Hemos contactado con los desarrolladores nuevos según iban apareciendo.

¿Crees que existe cierta actitud esnob en los juegos para PC que miran por encima del hombro a juegos de especificaciones más bajas pero que intentan ser productos de alta calidad?
Sería un gran error. Mira cómo Popcap ha logrado vender cinco millones de copias de *Bejeweled*, un título que, en fin, no es que haya forzado precisamente los límites de DirectX 10. Evidentemente, algunos de los títulos de mayor éxito en la historia del PC, en la línea de *Los Sims* o la de *Civilization* de Sid Meier, no han triunfado por su calidad visual, así que es un gran error considerar los gráficos como el fin de todo y lo básico. Cuando hablo con otros desarrolladores, entienden la importancia de las mejoras en el rendi-

miento en cuestión de gráficos, pero me parece que todo el mundo comprende lo fundamental que es un buen *gameplay*. Lo interesante es que la misma tendencia en el hardware que ha permitido que mejoren tan deprisa los gráficos (en tiempos de la tarjeta Voodoo FX 3D), está ahora empezando a aplicarse también al resto del motor del juego. La aparición de los *multi-core* –que consiste en que los fabricantes de CPUs han adoptado el mismo enfoque que los fabricantes de tarjetas gráficas han usado para potenciar el rendimiento–, significa que ahora vamos a ser testigos de ese mismo aumento descomunal del rendimiento en todo lo que no son gráficos. Y creo que el equilibrio va a volver al punto en el que la gente puede emocionarse con la idea del juego para PC. Durante los próximos dos años vamos a presenciar un avance de un paso de gigante, de dos pasos de gigante, en el rendimiento de la inteligencia artificial, en la física, en la animación, en todo, igual que hemos asistido a mejoras del rendimiento en el renderizado de las sombras o los polígonos o los sistemas de partículas. Ahora hay cierto desequilibrio, y que las CPUs tengan núcleos múltiples significa que vamos a ver que todas las restantes partes del juego se pondrán a la misma altura.

Los desarrolladores se frustran porque se esfuerzan en las últimas fases de un juego y muchos jugadores luego no las verán. ¿Ocurre algo parecido con las imágenes que los jugadores no pueden ver?
Nos gustan nuestros clientes y les dejamos que nos digan qué quieren. Una de las razones por las que estamos experimentando con los episodios es porque nos permiten seguir los cambios del hardware mucho más de cerca, según van produciéndose. Por ejemplo, una de las tendencias que estamos viendo es que nuestros clientes están adoptando los procesadores multiprocesador mucho más rápido, por lo que tenemos que invertir ahí, y que están aguantando con sus procesadores gráficos DirectX 7, así que necesitamos darles soporte. Aquí todo el mundo está mucho más interesado en hacer felices a nuestros clientes que en abogar por un mundo ideal con un rendimiento gráfico infinito. Todos compartimos esa idea. Si la gente quiere ejecutar nuestros juegos en una Nintendo DS es genial, vamos a hacer que consigan hacerlo, porque a nosotros nos gustan más los clientes que las exhibiciones de potencia gráfica.

Más de medio año depués del lanzamiento de *Half-Life 2: Episode One:* ¿qué tal ha sido el recibimiento de los jugadores?
Hasta ahora, de forma magnífica. Queremos asegurarnos de que la gente no está emocionada solamente por el hecho de la novedad, pero la verdad es que *Episode One* ha sido un éxito, y nos sentaremos con nuestros clientes sólo después de repasarlo tres veces. Si hicieras algo sólo una vez en esta industria, tomarías decisiones malas tanto por exceso como por defecto. Analizaremos todo a fondo varias veces y luego nos sentaremos con los aficionados y hablaremos sobre cómo lo ven.

El modelo por episodios implica que producen bloques narrativos más pequeños que antes. ¿Resulta esto igual de divertido y funciona mejor ahora, o se resiente el equipo por el hecho de estar acostumbrado a contar con toda la extensión de un juego que desarrollar y cuyas ideas explorar?
No, es más divertido, claramente es más placentero. En este momento en *Half-Life 2* nos faltarían todavía años para anunciarlo, mientras que con la estrategia por episodios ya hemos comercializado *Episode One*. Hemos recibido unos 7.000 correos electrónicos de aficionados que mi equipo y yo leemos en su totalidad, y que nos dan mucha más confianza en nuestro trabajo para *Episode Two:* "Esto funcionó, esto no... Queremos que esta cosa sea menos repetitiva y que este personaje tenga más desarrollo". Es mucho mejor implicarte más en este proceso de interacción con los fans que estar a años de distancia de anunciarlo siquiera.

> "Creo que es divertido provocar incendios con la gente de la industria a través de la prensa. A mí me han entretenido estos tira y afloja, pero en realidad no pasan de ser distracciones secundarias"

Si los tres episodios tienen éxito, ¿le gustaría adoptar este modelo como estrategia general?
Sí. Por ahora.

La industria de los videojuegos invierte muchos esfuerzos en hacer que los jugadores hablen emocionados de proyectos con los que no podrá jugar en años. ¿Cree que redundaría en su interés que el *hype* no se alargara tanto?
Nos gustaría, y estamos intentando encontrar a gente para trabajar en esa otra dirección, para hacer ese ciclo más y más corto. En honor a la verdad, y en línea con la tradición de Valve, hemos retrasado nuestros proyectos más cortos con la misma frecuencia con que hemos retrasado nuestros proyectos más largos *[se ríe]*. Pero estaría bien encontrar gente con una perspectiva distinta y comprobar qué sucede cuando lanzas cosas una vez a la semana, ya sabes, el modelo TV. Evidentemente serían mucho más pequeñas, pero sería interesante movernos en esa dirección y preguntarnos: "¿Cómo es nuestro modelo TV? ¿Qué sucede cuando intentas serializar el contenido así?". No estamos en condiciones de hacerlo, pero nos gustaría trabajar con gente que provenga del mundo de la televisión y quiera hacer interactiva la cosa. Lo interesante para nosotros no será la parte de los juegos, con la que estamos totalmente familiarizados, sino la necesidad de planificar y las limitaciones de producción de proporcionar 22 programas, 22 paquetes de contenido al año. No parece que esa iniciativa vaya a proceder del ámbito de los videojuegos, pero quizá alguien que esté acostumbrado a la dinámica televisiva podría... Creo que a los consumidores les encantaría, que están esperando algo así. Nosotros tenemos la parte del contenido lista, pero estamos buscando la parte más seriada de la experiencia, creo que la gente respondería de manera fenomenal.

¿Y eso implicaría correr muchos más riesgos en el contenido?
Correcto. Si fallas, el fracaso dura una semana, no cuatro años.

Esa idea y otras como Steam son todavía innovaciones que preocupan a muchos. ¿Te sientes mal por el hecho de que la industria se muestre a menudo hostil a estas iniciativas, o lo ves como un indicador de que estás yendo en la dirección correcta?
Creo que es divertido provocar incendios con la gente de la industria a través de la prensa. Desde luego, a mí me han entretenido estos tira y




Panasonic

aflojas, pero en realidad no pasan de ser distracciones secundarias. Las preguntas primordiales son: ¿Qué piensan tus clientes? o ¿qué piensan los que utilizan tus herramientas sobre lo que estás haciendo? Creo que hay gente dispuesta a correr riesgos, los desarrolladores más nuevos y pequeños no creen que puedan tener éxito con los medios tradicionales y están buscando oportunidades, así que vamos a ver cómo las empresas más nuevas empiezan a arriesgarse. Y según se asienten un poco esos nuevos caminos, es más probable que las empresas alérgicas a los riesgos las sigan. Pero me preocupan mucho más los e-mails que recibo de los aficionados que la prensa diga: "la estructura por episodios es una estupidez y a los clientes no les gusta", porque lo que eso quiere decir nueve veces de cada diez es: "Yo no estoy preparando contenido por episodios, así que voy a hablar mal de la idea porque no tengo nada con lo que competir". No es precisamente de una valoración superrazonada.

Viendo el paquete *Episode Two/Portal/Team Fortress 2* que están preparando para la 360 y la PS3, parece que confían en que la cultura del juego en consola sea la misma que en el mercado de PC. ¿Cree que la industria sobrevalora la diferencia entre ambos?
Supongo que no sabemos cómo tomar decisiones al respecto. Pasa como con los juegos para chicas. La gente dice: "¡Deberíais hacer juegos para chicas!", y nosotros pensamos: "Bueno, hasta donde sabemos, los estamos haciendo". No hemos salido ahí fuera ni hemos dicho: "Vosotros sois diferentes y vamos a hacer algo distinto para vosotros". Creo que los buenos juegos y el buen *packaging* y todo eso va a atraer al público, y si no es así, averiguaremos qué sucede y lo corregiremos. Siempre he sido escéptico con esa diferenciación.
Un buen juego es un buen juego. Nunca he visto que un buen juego fracasase porque se dirigía al público equivocado. Por el contrario, un buen juego sí podría cambiar los estereotipos por los que se rigen las empresas. Espero que tengamos razón y presentemos a los clientes los productos adecuados, con independencia del hardware con el que jueguen, o, al menos, confío en que nos digan cómo hacerlo mejor la próxima vez.

> "Nunca he visto que un buen juego fracasase porque se dirigía al público equivocado. Pero un buen juego sí podría cambiar los estereotipos por los que se rigen las empresas"

¿Cómo cree que va a afectar la llegada de Windows Vista?
Estamos centrados en lo doloroso que Vista resulta para nuestros clientes. Todavía no soporta SLI, no hay *drivers* para 8800, así que aunque sea DX10, el único hardware que hay DX10 aún no tiene *drivers* para él. Las cuentas de usuario limitadas son muy frustrantes. Parece que, en algunos sentidos, Vista es en buena medida un entorno en desarrollo, así que es bueno que vaya a salir a la venta en las tiendas como producto comercial. Sin embargo, para nuestros clientes las funciones clave que ya tienen en XP van a hacer difícil por ahora que la gente cambie a Vista. La verdad es que supone un obstáculo en los intentos por parte de Microsoft de situar Vista como una buena plataforma para juegos, cuando hay tantos problemas y pegas en comparación con XP.

El PC es la plataforma de videojuegos más sofisticada del mundo, pero rara vez se la trata como tal. ¿Todavía le sorprende o lo ve como un problema inevitable, consecuencia de la fragmentación del mercado de hardware?
No lo entiendo. Si preguntas ahora mismo a cualquiera cuál es la gran pelea te dirán que es entre la Xbox 360 y la PS3, pero en realidad *World of WarCraft* es inmensamente más rentable que la Xbox. Si los de Blizzard llamaran a *WOW* "consola de nueva generación" se convertiría en un éxito mucho mayor que cualquiera de las otras dos. Quiero decir que si redefinieran la noción de consola de nueva generación como plataforma de software en vez de como hardware, la historia sería mucho más apasionante. Lo mismo sucede con la Nintendo DS: es lo que está vendiendo todo el hardware y agotando todas las existencias.

Es una historia divertida la de estos dos colosales monstruos multimedia, multifunción y más caros que un PC de gama baja, luchando entre sí. Pero, en cierto modo, esa historia genera un montón de historias del mundo real que tienden a no aparecer, como el gigantesco éxito de *WOW* y el gigantesco éxito de la DS. Y pienso que otra de esas historias que tiende a no aparecer es que cuando Microsoft quiere hablar sobre videojuegos; los analistas se fijan en el grupo Xbox, pero no en el grupo Windows, y cuando alguien dice algo erróneo sobre las ventas de la PS3, las 15 personas que trabajan en las agencias de comunicación de Sony lo llaman y lo corrigen, pero cuando alguien afirma algo incorrecto sobre las ventas de PCs... Es una situación extravagante en la que somos una compañía privada, pero todos los analistas nos llaman porque somos de los pocos que hablan de verdad sobre la distribución electrónica.

Cuando muchos hablan sobre el declive de las ventas de PCs, ignoran completamente los cibercafés, los ingresos generados por los MMORPG, nunca han oído hablar de Popcap ni de ninguno de los juegos *casuals* que se están vendiendo por internet. Sencillamente, no hay nadie que ayude a entender a la gente lo que está pasando de verdad. A falta de eso, no es sorprendente que el éxito del PC como plataforma de videojuegos no suela formar parte de las noticias de los medios: se debe a que no hay en ningún sitio una gran agencia de comunicación que cobre de una plataforma y se dedique a vender esas historias.

En cuanto al futuro de los juegos para PC, ¿qué es lo que más tiene que cambiar para que sienta que puede hacer realmente lo que le gustaría hacer?
Bueno, lo que más me apasiona ahora mismo es la llegada de los diseños de hardware de núcleo múltiple de la mano de los fabricantes de CPUs, porque va cambiar el diseño de los juegos de manera decisiva durante los dos próximos años. También nos brindará más oportunidades de cuidar en los juegos todo lo que no son gráficos, de modo que me parece superemocionante. Si pudiera escoger una cosa para cambiarla, sería que Microsoft centrase toda la atención que está dedicando a la Xbox cómo hacer del PC una plataforma mejor para el consumidor, porque ahora mismo es como si estuvieran avanzando en dirección opuesta. Para un cliente real, si pones Vista en su PC durante los próximos seis meses va a tener una experiencia peor que si le pones XP, y eso resulta francamente desconcertante porque se supone que Vista resulta un gran paso adelante para los juegos.

Héroes
en miniatura

Aunque los videojuegos tienen una escala cada vez más grande, los minijuegos arrasan





Si analizas a fondo los videojuegos, te das cuenta de que todo lo que se dice sobre ellos es inadecuado. La razón está en que no los conocemos realmente: hay demasiadas palabras en el vocabulario de los juegos que han surgido como respuestas taquigráficas, y que se definen más por los juegos de los que han surgido más que tener un carácter formal. Hay muchas partes de muchos juegos que pueden ser considerados minijuegos, y nadie lo discutiría. Pero intenta describir qué es un minijuego a alguien que no sabe nada sobre los videojuegos, y verás cómo resulta difícil. Llamamos así a un surtido de contenidos que, en conjunto, son más que simplemente un juego dentro de otro juego, desde los desafíos independientes y abstractos con un control distinto al resto del juego hasta los ejercicios de entrenamiento pasando por extravagancias que colocan a los personajes y el control del juego en situaciones nuevas, con objetivos propios y marcadores independientes.

Mercenaries, de *Resident Evil 4,* ¿es un subjuego, un minijuego o un modo? Lo más probable es que se le haya considerado de las tres maneras. ¿Se pueden definir los minijuegos según sea su control? No: la mayoría de los minijuegos de *Mercury Meltdown* utiliza los mismos controles y modelos que el propio juego, pero otros no lo hacen, aunque también son minijuegos.. ¿Podemos definirlos diciendo que no son básicos para el desarrollo del juego? No, *Viva Piñata* no permitirá que las criaturas críen sin haber com-



pletado el minijuego del idilio cada vez, pero muchas peleas con jefes del universo de *Sly Bacon* son minijuegos ideados para una ocasión especial. ¿Es una cuestión de profundidad? No: puede suceder que te dediques más tiempo al Monkey Target de *Super Monkey Ball* que al *Prince of Persia* de Ubisoft, pero el *shooter* Gummi de *Kingdom Hearts II* ofrece tanto para hacer y desbloquear como *God of War*. Lo que hace que llamemos minijuegos a los minijuegos –tamaño, ámbito, objetivos, controles, presentación, contexto– suele estar tan claro que los reconocemos rápido, pero no de manera tan sistemática como para concretar una definición.

Los minijuegos se están convirtiendo en un recurso cada vez más frecuente dentro de los videojuegos más ambiciosos (basta para descubrirlo con revisar estas páginas y contemplar una selección de los creados los últimos años), un aspecto del desarrollo y distribución que se mueve tristemente bajo enormes presiones económicas, forzada a dar frutos bajo poderosos condicionantes de tipo financiero. ¿Por que los minijuegos se han vuelto tan importantes ahora que los propios juegos han empezado a concebirse a una escala cada vez mayor, y a que hace falta cada vez más esfuerzo para crearlos?

Los juegos son cada vez más grandes, y con más espacio que rellenar. Hay unas grandísimas expectativas de que ofrezcan a los jugadores ideas cada vez más sofisticadas, pero la experiencia de juego debe seguir siendo accesible. Esa necesidad de pensar a lo grande y no olvidarse del jugador cada vez que los juegos avanzan un paso puede combinarse gracias a los minijuegos. Ya sean paradas en boxes o cualquier elemento típico de interacción de los videojuegos (secuencias de acción o ritmo, tiro al blanco, pruebas de reacción) para añadir algo de variedad. Pueden ser el vehículo para las ideas que no encajan en ninguna otra parte, pero que vale la pena incluir. Refuerzan la sensación de autenticidad del mundo del juego; por ejemplo, con calles en las que haya bares, con juegos de bares. Ya sea con tragaperras que te llenen el bolsillo o te den contenido extra, con lo que el jugador estaría más tiempo con el juego. Y no es difícil pensar que los minijuegos implican tanto para los desarrolladores como para los jugadores, ya que les permiten imprimir una impronta más personal a sus obras, rendir homenajes, ser un programador de garaje desde la oficina, soltarse la melena y mostrar algo de personalidad, rareza, ingenio o extravagancia hasta un punto que no sería posible en ningún título comercial… o tal vez simplemente para intentar que el jugador se lo pase bien. Y hay una brutal economía matemática tras ellos: un *arcade* de usar y tirar que dure dos minutos es probablemente más barato que hacer pasar al juga-

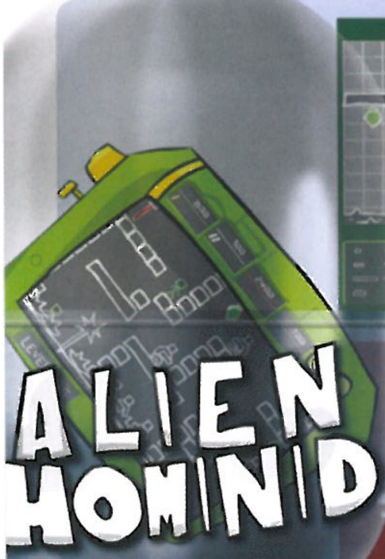
Puedes dedicarte más al Monkey Target de *Super Monkey Ball* que al *Prince of Persia* de Ubisoft



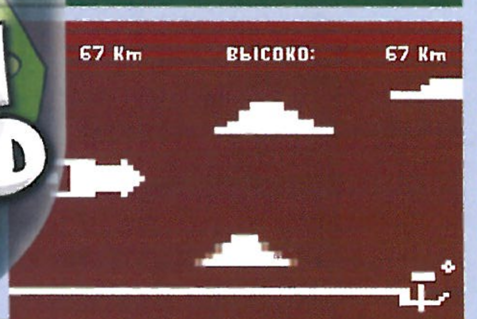

Mercury Meltdown

Igual que *Super Monkey Ball*, *Mercury Meltdown* lleva en su corazón un método de control tan limpio y flexible que puede trasplantarse al ámbito del minijuego, cinco de los cuales aparecieron en esta continuación para PSP/PS2. Aparte de unas toscas aproximaciones a las carreras y al curling, y del puzzle de bloques Metrix (abajo, izquierda), Rodeo (arriba, izquierda) ofrece una batalla exuberante con un ventilador que intenta hacerte caer de unas plataformas, mientras que en Saint (debajo) debes colorear más suelo que tu oponente, dejando a tu paso un reguero de huellas.







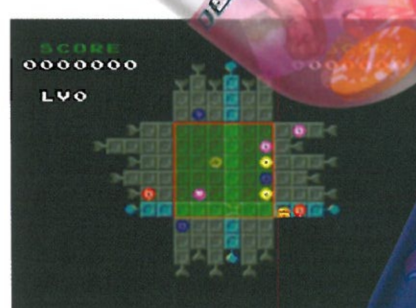




Alien Hominid

Nacido de un soporte Flash limitado a su producto estándar para consola, *Alien Hominid* quería sacar el máximo partido de su breve aparición estelar, como evidencian sus minijuegos y la exquisita imaginación que muestran sus 16 niveles. El juego para PDA (izquierda, arriba), un plataformas sencillo pero que responde y que tiene fuerza, ofrecía 200 niveles y también incluía un editor. Entre su puñado de juegos extra, Super Soviet Missile Mastar (abajo, izquierda) ofrece menos diversión, pero a cambio muestra un montón de carácter.





Color donde menos lo esperabas; minijuegos como el Zuno de *Siren* permite al desarrollador mostrar su lado más tierno en este oscuro juego.





Los minijuegos son perfectos para ratos de ocio, y ninguno más ocioso que las pantallas de carga. *Ridge Racer's Galaxias* (encima) y *Okami* son distracciones rápidas y acertadas.

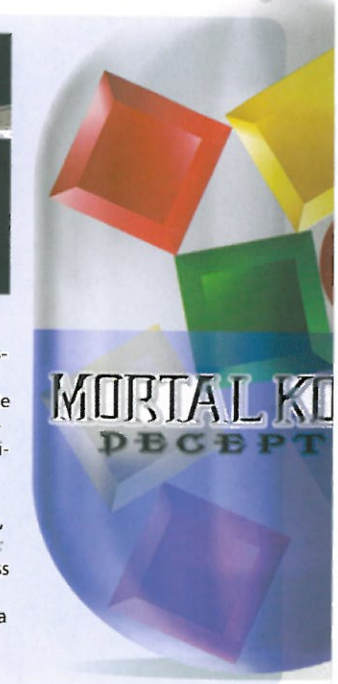






Mortal Kombat

Tanto si te parecen producto de la desesperación senil creativa o una franquicia lo bastante asentada como para reírse de sí misma, los *Mortal Kombat* de la generación que se va trajeron consigo tres minijuegos descarados pero poco emocionantes que muestran que, aunque la serie siempre ha puesto una cara adusta, rara vez ha ido en serio. *Mortal Kombat: Deception* ofreció Puzzle Kombat y Chess Kombat (arriba, derecha e izquierda), mientras que *Armageddon* innovó con la propuesta nueva de –espera y verás– *Motor Kombat* (izquierda).



dor esos dos minutos de juego en un escenario cuidadosamente elaborado.

Cada vez más, los minijuegos proporcionan una variedad sencilla –algo que ahora es la base de los juegos licenciados para niños– y la ilusión de mayor interacción a la vez que se integran más en los mismos juegos. Tanto en *Tomb Raider Legend* como en *God of War,* por poner dos ejemplos, hay partes en las que el control se limita a unos pocos botones, y las pruebas de reacción sirven para activar secuencias prerrenderizada en la que el héroe evita la muerte o mata a un enemigo de una manera mucho más dinámica y presentada de forma más teatral de lo que sería posible de cualquier otra forma. Ya existe una expresión para designar estas actividades al estilo minijuego: los Quick Time Events (QTEs). Aunque su presencia en los juegos se remonta nada menos que *a Dragon's Lair* en 1983, los QTEs fueron bautizados como tales por *Shenmue,* cuyo sistema FREE (Full Reactive Eyes Environment, "entorno reactivo a los ojos") en realidad no reaccionaba tanto como para dar paso a muchos de los eventos de la historia de Yu Suzuki. Los QTEs permiten hacer más cosas al héroe y menos al jugador, con lo que potencian la conexión con el personaje a costa de la posibilidad de debilitar el vínculo con el mundo del juego. Si algo falla, el jugador se pasea por una escena pregrabada que no podrá apreciar plenamente.

Los mecanismos de minijuego se aplican cada vez más a minieventos y eventos importantes. La capacidad de Tony Montana de influir verbalmente sobre los personajes en *Scarface,* para acelerar un policía alertado o conseguir un mejor trato en una compraventa de drogas, se reduce a una serie de medidores, igual que la intimidación de matones en *The Punisher.* Esta simplicidad retrógrada puede parecer algo primitiva, pero quiere decir que estas ideas pueden funcionar y formar parte por derecho propio del repertorio de acciones de un personajes. En los videojuegos, las conversaciones compiten con el *hacking/lockpicking* en cuanto a la frecuencia con que tales acciones pasan a los minijuegos;





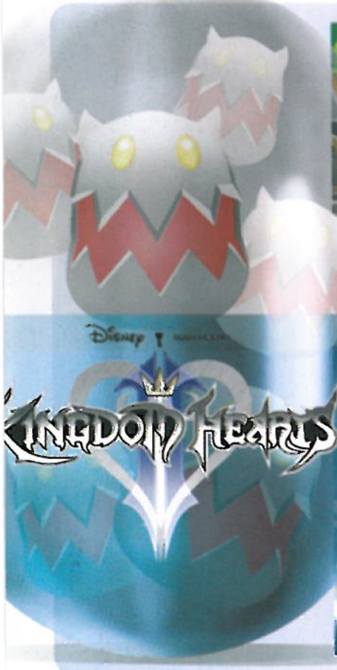




Flatout 2

Muchos juegos de carreras te sientan en el lugar del conductor, pero *FlatOut 2* opta por la originalidad al sacarte de ese asiento a través del parabrisas y por una serie de poderosos aros antes de caer al suelo con un ruido sordo. Los minijuegos de Ragdoll Olympics no pueden competir con los tontos deportes de *Monkey Ball* –los 12 mezclan con efectividad carne de cañón humana y apoyos gigantes–, pero el abuso de los muñecos de trapo siempre será atractivo. Desde la izquierda, en el sentido de las agujas del reloj: Ragdoll Ski Jumping, Baseball y Darts.





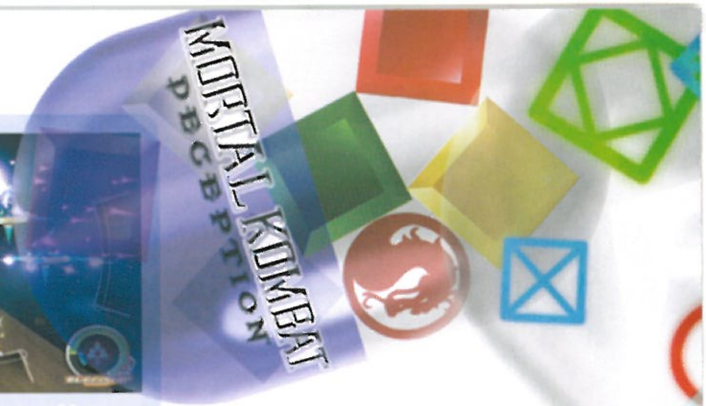






Kingdom Hearts II

Pocos minijuegos se han vuelto tan importantes como para brillar con luz propia –véase por ejemplo el caso de *Geometry Wars: Retro Evolved*–, pero las secciones de guerra de barcos de Gummi de *Kingdom Hearts II* ofrecen contenido que, quizá, justifique a los ojos de algún productor un lanzamiento independiente para DS. *Kingdom Hearts II* hincha los monótonos niveles del primer juego hasta configurar un paquete con mucho empaque, en él cada nivel ofrece múltiples caminos que culminan en unas carreras con cámara libre.





Los casinos son un clásico de los minijuegos, juegos de apuestas en los que cabe casi cualquier cosa: *Dragon Quest VIII, DOA Xtreme 2* (sobre estas líneas), *Enchanted Arms o God Hand.*

Queda muchísimo por hacer antes de que las actividades de los minijuegos tengan que dejar de ser mini

desde los inmensos diálogos de *Oblivion* hasta las parcas líneas de ligoteo de *Leisure Suit Larry,* cualquier matiz de la comunicación se ve compactado en los minijuegos, que podrían servir para aplicarse a un gran número de situaciones.

Si parte de la función de los videojuegos es abrir una ventana que nos permita disfrutar del placer de hacer cosas imposibles, esa falsa sofisticación no es un patrón demasiado prometedor para el futuro, ni puede sostenerse. Mientras los géneros de juegos establecidos crecen de forma fractal –extendiéndose y ramificándose de múltiples maneras, pero con menos terreno virgen por el que extenderse–, queda muchísimo por hacer antes de que las actividades de los minijuegos tengan que dejar de ser mini. Y puede que en ese momento sea más difícil pasar por alto su falta de conexión con los eventos descritos antes. No es que no haya espacio para lograr resultados llenos de vida; en los últimos seis meses *Thrillville* y *Canis Canem Edit* han ofrecido experiencias basadas en pequeños juegos: el primero, un elaborado mundo de minijuegos; el segundo, mezclándolos con un mundo elaborado.

En un futuro cercano, al menos, los minijuegos no desaparecerán. GTA III supuso un terremoto cuyas réplicas no se han limitado a unos juegos con una filosofía similar o que intentan imitar o depurar la idea. Los juegos GTA en 3D representan un cambio en lo que se puede esperar de los videojuegos más vanguardistas, no tanto porque colocan al jugador en el juego como por el *mundo* en el que se desarrolla el juego. Pero entonces el problema, como ha demostrado GTA: San Andreas, de tener un mundo abierto e invariable, es que hay que llenarlo con actividades diferentes para que cobre protagonismo y no sea un mero telón de fondo; y cuando la creación del mundo es tan exigente



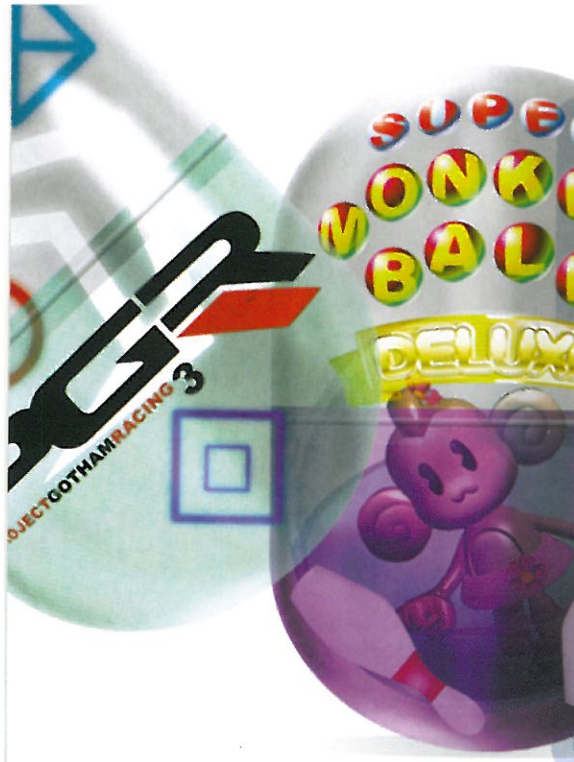






Thrillville

Aunque puede que haya habido que recortar cosas para adaptarse a los jugadores más jovencitos, *Thrillville* mantiene en la gestión de parques de atracciones la esencia de lo que sedujo a los jugadores de los parques temáticos al principio: ser un *arcade*. Cada atracción te atrapa y los puestos ubicados entre las montañas rusas y los coches de choque ofrecen minijuegos, lo que hace que la experiencia de uso combine sin complejos estilos de juego y alusiones retro que cargan de encanto el inmenso *42 Juegos de siempre* para la DS de Nintendo.











Super Monkey Ball

Los mejores minijuegos de *Super Monkey Ball* captaron el encanto de la simplicidad disciplinada antes de que la DS se lo exigiera a todos sus desarrolladores. Monkey Target y Monkey Bowling han resistido la comparación con los minijuegos de tipo El Precio Justo y bolera; su precisión y encanto han triunfado, mientras que los retos similares que ha intentado *Tony Hawk's Project 8* son poco más que novedades curiosas. Partiendo de arriba a la izquierda, en el sentido de las agujas del reloj: Monkey Fight, Monkey Bowling y Monkey Target.

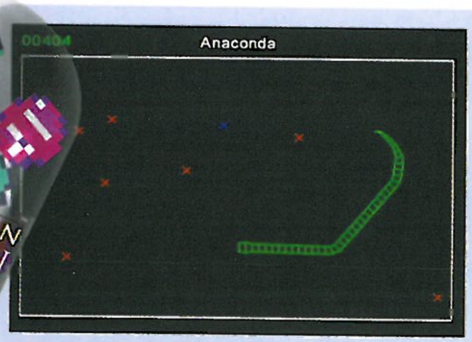
(y el diseño de la misión a menudo gira en torno al mundo más que ser el punto de partida del mismo) es el minijuego el recurso más utilizado para ofrecer una experiencia de juego lo más segura y eficaz posible.

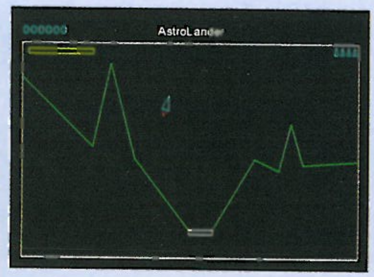
En gran medida, la cuestión proviene de que una buena parte del juego se construye a partir del control (botones, gatillos, teclas, *sticks* y ratones) que apenas han evolucionado si los comparamos con las consolas con las que se usan. Esto supone, claro, que ha llegado el momento de hablar de Nintendo: tanto la DS como la Wii brindan nuevas oportunidades a lo táctil, manteniendo mecanismos tradicionales de control. Si hubiera que dar un premio a una empresa por sus insuperables servicios a los minijuegos, sin duda sería para Nintendo. Por *WarioWare,* que no traicionó a los estilos tradicionales de juegos con sus minipatadas, sino que innovó gracias a su enfoque de kinetoscopio, convirtiendo los minijuegos en un minijuego y dando origen a la noción del microjuego. Tanto por los detalles –los mejores minijuegos de *Super Mario 64 DS,* junto a los de la serie *Mario Party* y los barcos de guerra de *Wind Waker,* entre otros– como en su imagen general, la compañía ha canalizado sus energías no hacia una, sino hacia dos máquinas dedicadas a simplificar las cosas y llevarlas a un nuevo nivel. Los minijuegos pueden hundir o mantener a flote a la DS y a la Wii más que a cualquier otra consola, puesto que redefinen el material con el que uno se divierte, depende del software que su tremendo potencial se convierta o no en una realidad.

Aunque la palabra "minijuego" puede ser difícil de definir, los conceptos reconocibles que se esconden bajo ese vocablo tan amplio –variedad, simplicidad, inmediatez, abstracción, tontería– son claves de lo que hace que un juego sea entretenido. Muchos minijuegos apuntan bajo y se conforman con ser imitaciones coloristas o simples, pero están condenados a cobrar importancia con el tiempo. En el futuro más cercano, los minijuegos sólo pueden ser cada vez más grandes.



Hay minijuegos tan delicados que casi son huevos de Pascua. Aun así, se podría escribir todo un reportaje sobre las normalmente superfluas tragaperras (como la que hay sobre estas líneas de *TimeSplitters 3),* mientras que *Nanobreaker* convierte tu mapa en un *shoot'em up* flojillo.



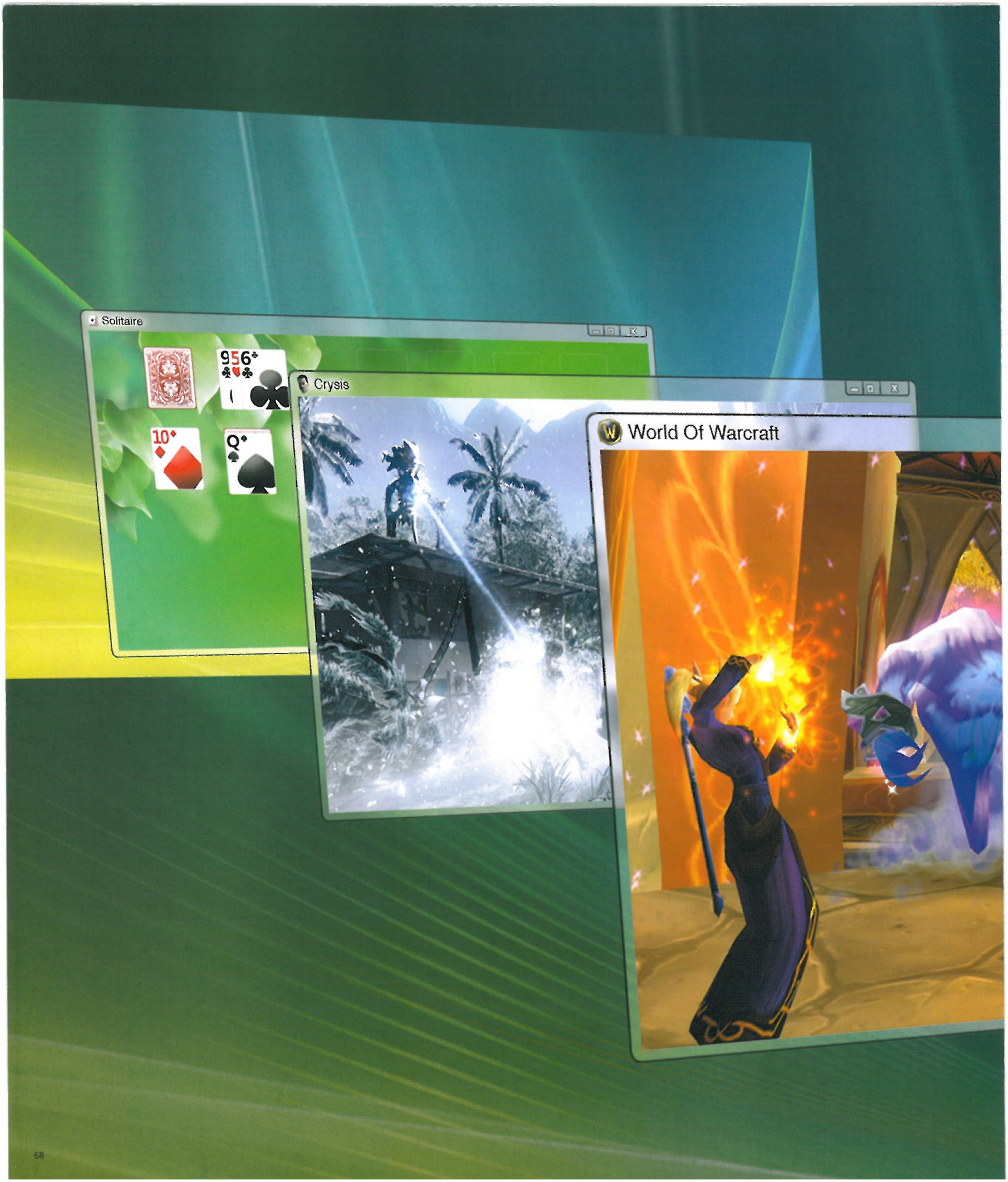






Free Radical Design

Mención especial merece no un juego sino dos: *Second Sight* y *TimeSplitters 2. TS2* escondía tres carritos a lo largo de sus niveles, todos absolutamente retro en cuanto a su presentación: el placentero multijugador Anaconda clon de *Snake* (arriba, izquierda), el juego de conducción RetroRacer y AstroLander (arriba, derecha), al estilo de *Lunar Lander.* Una vez coleccionados, puede jugarse con ellos con el PDA de tu personaje, igual que los que pueden encontrarse en *Second Light*: el mucho menos afable Herat Impact (izquierda) y X Space'92.

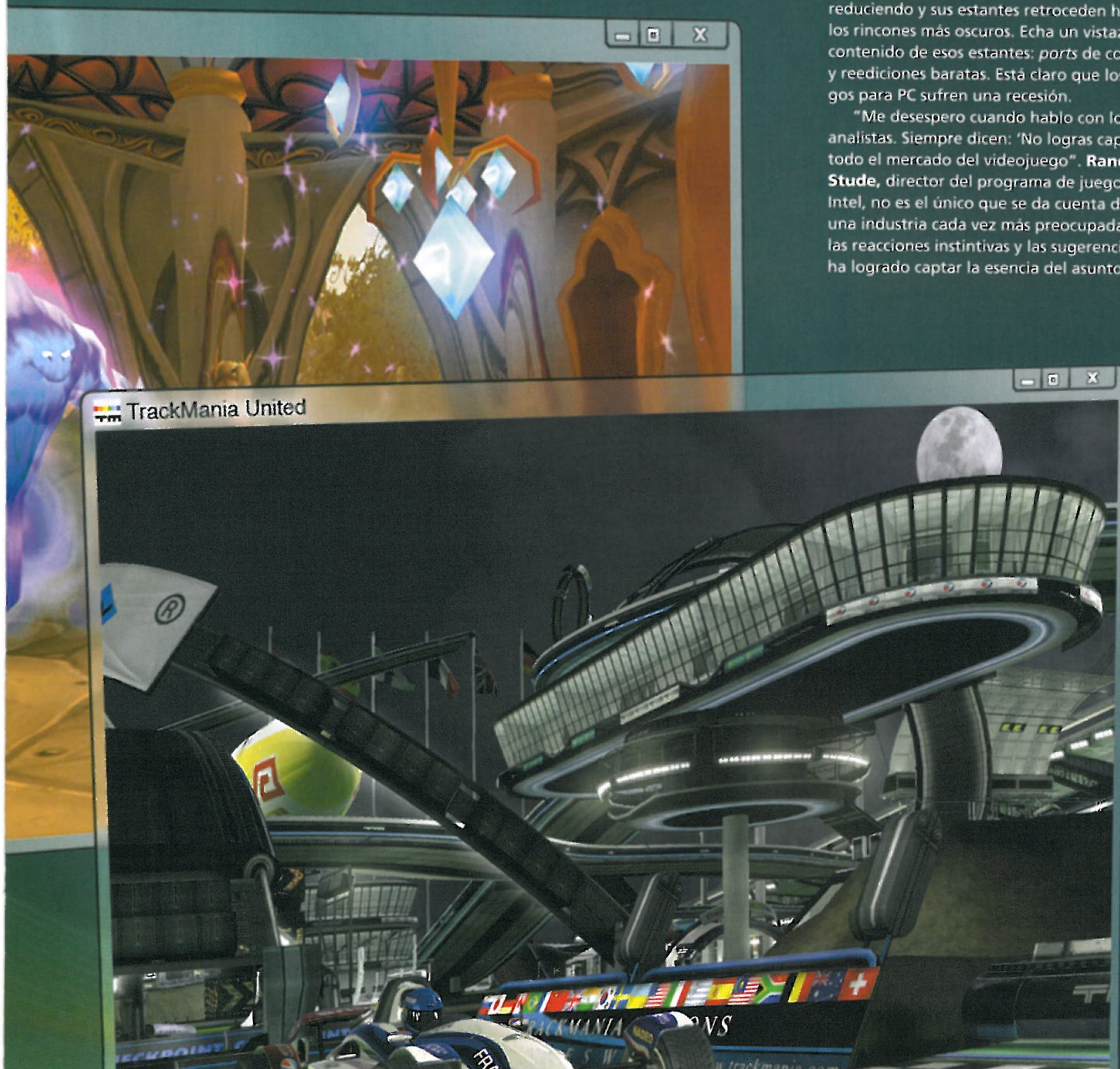

Solitaire
Crysis
World Of Warcraft

¿CÓMO VA EL PC?

NADA DE CONSOLAS: LA PLATAFORMA DE JUEGOS QUE DOMINA EL MUNDO ESTÁ EN TU MESA. PERO EL MERCADO ACTUAL DE PC TIENE LOS DÍAS CONTADOS

Revisando, pongamos por caso, a las cifras de ventas de juegos para PC en Europa y Estados Unidos, llama la atención que su volumen ha caído aproximadamente un 10 por ciento anual el último lustro. Las secciones dedicadas a juegos para ordenador en las grandes superficies se van reduciendo y sus estantes retroceden hasta los rincones más oscuros. Echa un vistazo al contenido de esos estantes: *ports* de consola y reediciones baratas. Está claro que los juegos para PC sufren una recesión.

"Me desespero cuando hablo con los analistas. Siempre dicen: 'No logras captar a todo el mercado del videojuego". **Randy Stude,** director del programa de juegos de Intel, no es el único que se da cuenta de que una industria cada vez más preocupada por las reacciones instintivas y las sugerencias no ha logrado captar la esencia del asunto.



No es posible captar en una sola imagen todo el panorama de los juegos para PC. No responde a un perfil demográfico dividido por preferencias según su sexo, ni genera un entusiasmo comparable al de las Gamerzones de la 360. No puedes trazar una línea siguiendo las cifras y asustarte cuando, en algún punto futuro, la línea pase por el cero. Se trata más bien de una densa matriz de gustos y modelos de negocio dispares: un mercado con una base de usuarios potencial de unos 1.000 millones de personas. Para apreciar su potencialidad presente, sin hablar de la futura, hay que plantearse algunas preguntas: ¿quiénes son esos cientos de millones de consumidores? ¿Juegan? Y, si lo hacen, ¿dónde? ¿Y a qué juegan? Si no juegan, ¿por qué no consigue la plataforma de videojuegos más flexible que existe atraerles para que prueben el juego? "Cada ser humano de este planeta es un jugador por naturaleza", sentencia **Henrique Olifier,** periodista brasileño y empresario *online* que actualmente trabaja en *RuneScape*, una de esas historias con éxito pero desconocida de los juegos para PC: "Jugamos con cartas, con dados, emoticones, relaciones, política y carreras cuando vamos al trabajo, contra otros conductores o contra los semáforos de la calle... Todo es un gran juego; estos elementos se encuentran en todas partes".



Al recuperar a los héroes de PC *Sam & Max*, Dave Grossmann ha creado el personaje ideal para entregar en episodios.

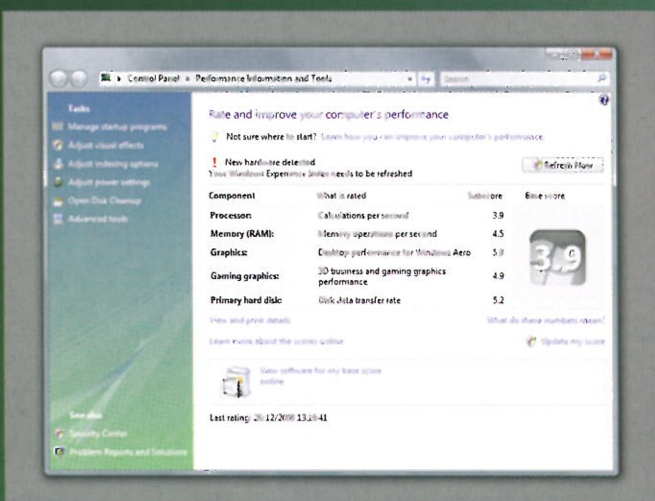
Jason Kapalka, cofundador y director creativo de PopCap, ha servido a buena parte de esa inmensa base instalada –se estima que unos 200 millones si incluyes su puesto en la división Pogo de EA– como para saber cuántos de esos elementos se dan en el PC: "Antes el jugador de PC jugaba con títulos en CD-ROM comprados en la tienda: de tiros, de estrategia en tiempo real... Pero, cada vez más, es alguien que simplemente juega en un PC, y tiene cada vez más donde elegir. Hay gente que juega casi exclusivamente a juegos multijugador *online*, gente entra en equipos *online* tipo *Counter Strike*, gente que se descarga juegos independientes de Steam o desarrolladores más pequeños como Battlefront o Stardock, y luego está esa creciente multitud con la que tratamos en PopCap: las mamás y los maduritos que están descubriendo juegos que les gustan en el mercado masivo".

"ANTES EL JUGADOR DE PC JUGABA TÍTULOS EN CD COMPRADOS EN LA TIENDA, PERO CADA VEZ MÁS ES ALGUIEN QUE SIMPLEMENTE JUEGA EN UN PC"



Enema Territory Quake Wars será el centro de atención durante los meses que sigan a su lanzamiento. Ya que el distribuidor Activision ya ha adaptado su *Call of Duty 3* a consola, una conversión del juego parece todavía más probable.

Y esta crisis de identidad es sólo el primer elemento que impide dar una imagen nítida del conjunto, porque una vez que has definido "quien" juega al PC, debes volver a empezar para averiguar el "donde" juega. En China, por ejemplo, funcionan más de 200.000 cibercafés, de los cuales 80.000 cuentan con 200 PCs o más. Ese modelo de propiedad tan diferente del occidental se une a una motivación diferente (los jugadores citan la socialización como una de las razones primordiales que los anima a jugar). El gaming asiático crece de tal manera que cuestiona la validez de utilizar las cifras de ventas de las tiendas para medir la salud del PC. Además de *World of WarCraft* y el coreano *Lineage II*, pocos de los títulos más famosos en ese continente siguen el modelo de suscripción tradicional para jugar, y el consumidor asiático opta por una alternativa



Es más expresivo de lo que era, pero los críticos del Experience Index de Vista lamentarán su falta de informes detallados. Eso, con todo, no es lo más importante.

ATAQUE MASIVO

Con el mercado asiático inundado de títulos MMO (desde RPGs históricos hasta competiciones de baile) y un inmenso sector de jugadores esporádicos tan grande en occidente, esta es una selección de los ejemplos más significativos. No están en ningún orden en particular, ni en función de sus ventas efímeras y poco fiables, ni del modelo de negocio de cada uno. Tómate con cierta cautela cualquier dato que leas aquí, por tanto, por asombroso que resulte.

AUDITION
Operador **Yedang Entertainment**
Web **www.auditionsea.com**
Modelo **Micropagos**



La versión global de este título basado en un cómic se cerró por el pirateo, pero florece en los servidores asiáticos.

FREESTYLE
Operador **Level Up! Games**
Web **www.jceworld.com**
Modelo **Micropagos**



En fase de prueba pública en EEUU, este título de baloncesto callejero sigue siendo inmensamente popular en Filipinas.

GUNBOUND
Operador **Softnyx**
Web **www.gunbound.net**
Modelo **Micropagos**

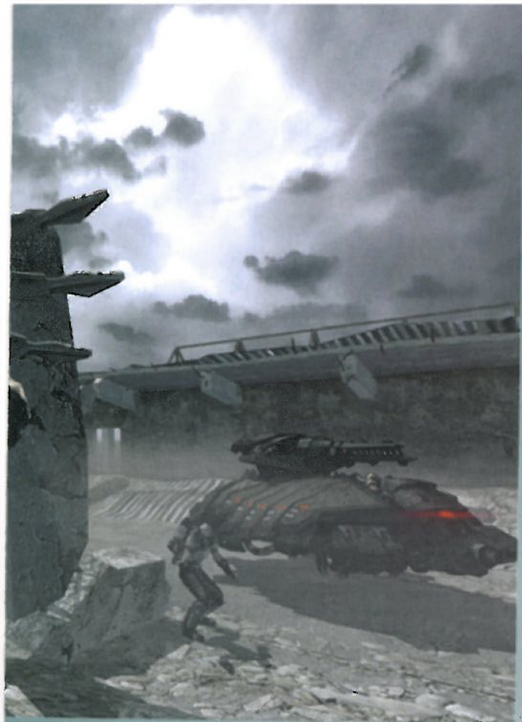


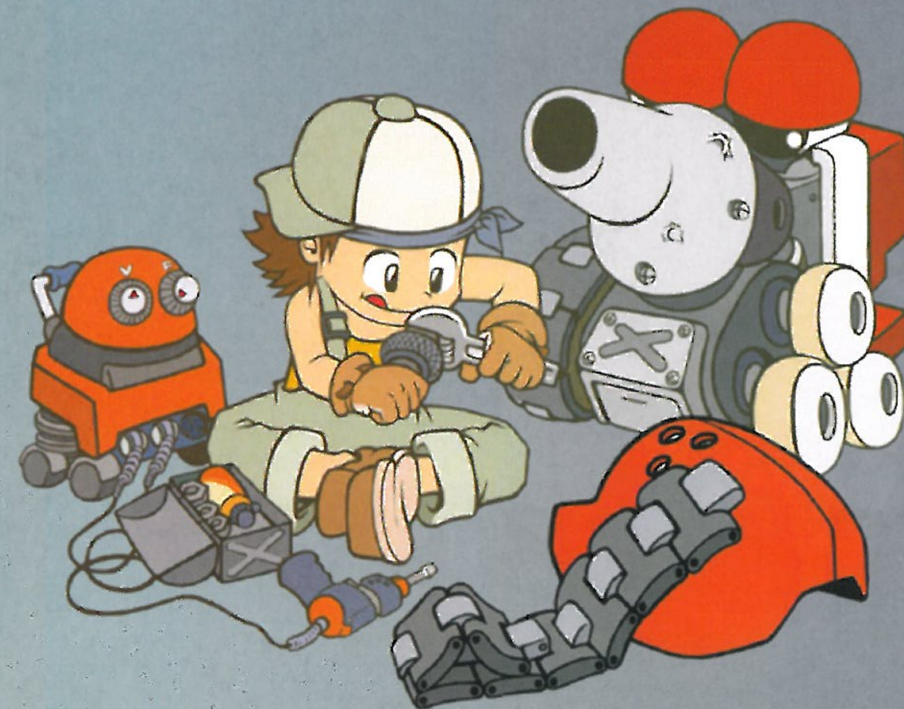
Para los que tienen recuerdos bonitos de *Scorched Herat*, o incluso de *Works*. Hay una versión yanqui llamada *Revolution*.

KART RIDER
Operador **Nexon**
Web **kart.nexon.com**
Modelo **Micropagos**



Uno de los primeros *online* coreanos, junto con *Audition*. Pronto se distribuirá en EE.UU. con el apoyo de la MTV.





VAP (compra virtual del producto) en virtud de la cual el juego en sí es gratis, aunque salpicado de publicidad y opciones de micropago. En *Kart Rider* (tipo *Mario Kart*) se trata de los coches, las armas y otras actualizaciones; en el *FPS online Special Force* son las armas y la munición. Aunque el reciente descenso de suscriptores locales de *WoW* puede hacer pensar que el modelo pay-to-play ha tocado techo, el auge de este nuevo mecanismo muestra pocos síntomas de agotamiento. **Florent Castelnerac**, director de Nadeo (fabricantes de *TrackMania*, un juego basado en la comunidad) observa: "Parece que a la gente le gusta estar en una comunidad en la que puede comprar algo que les haga diferentes de los demás. En este aspecto metafísico, el sistema asiático de micropagos es el futuro del videojuego".

La cuestión obvia que mucha gente se pregunta es por qué occidente no ha tomado cartas en este asunto. ¿Dónde está, por ejemplo, el MMO de deportes de EA diseñado para hacerse con el mercado asiático? Pues está en Asia. Desarrollado y distribuido por el operador-portal local de juegos Neowiz, *Fifa Online* es el primer título con éxito de un juego pensado par atienda (*FIFA 06*, el mayor éxito de EA en Corea) que consigue triunfar con la adaptación para el mercado *online*. Tras alcanzar un pico de 100.000 usuarios después de 23 días en modo beta abierto, llegó al millón de suscriptores a los dos meses de su lanzamiento, en mayo de 2006. Y, además de representar el tipo de proyecto que suelen obviar los que sostienen el declive del juego para PC, comparte una significativa afinidad con esta nueva generación de juegos.



La serie *TrackMania* de Castelnerac no es la primera que usa la creatividad del usuarios, pero sí de las que mejor lo hace.

Pese al predominio de *World of WarCraft* y *Lineage*, los MMORPG tradicionales no dominan este mercado. Los juegos más implantados en la región (ver el recuadro *Ataque masivo*) son, a falta de un término mejor, MMOGs (juegos *online* multijugador), reflejos de un entusiasmo *online* que es más universal y abierto que minoritario y excluyente. El favorito de Stude es *Groove Party*, de Hanbit Soft, y la razón es sencilla: con un toque B-Boy, matices occidentales y movimientos *motion capture*, es el favorito para ser la mejor importación para América. "Sé que hay varios distribuidores deseando echarle mano. Va a salvar las diferencias culturales, y podría venderse en cualquier lugar del mundo porque habla, en términos universales, a través de la música y la danza".

Y esto lleva al corazón de la cuestión sobre el futuro de los juegos para PC. Está claro el potencial del mercado asiático para los desarrolladores occidentales, igual que el potencial para que el mercado occidental adopte los modelos financieros y estilos de

THE LEGEND OF MIR 2

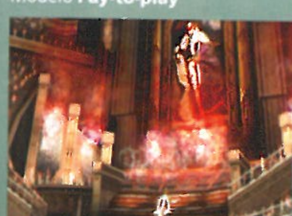
Operador **Wemade Ent.**
Web **www.legendofmir.net**
Modelo **Pay-to-play**



Su continuación tiene un récord Guinness de jugadores simultáneos (750.000), pero muchos juegan aún a este MMORPG.

LINEAGE II

Operador **NCSoft**
Web **www.lineage2.com**
Modelo **Pay-to-play**



NCSoft dice que supera los 14 millones de 'clientes'; este RPG fantástico incluye visuales UE2 de extraordinario diseño.

MAPLE STORY

Operador **Wizet**
Web **www.maplestory.com**
Modelo **Micropagos**



RPG 2D que conquistó Occidente sin problemas, aunque su moneda Nexon Cash ha tenido problemas de fraude *online*.

MU ONLINE

Operador **K2 Network**
Web **www.globalmuonline.com**
Modelo **Free-to-play/pay-to-play**



Popular entre los aficionados a *Diablo*, Mu atrae por sus monstruos y elementos. Su operador original fue el estudio Webzen.

THE CRIMS

Operador **TheCrims.com**
Web **www.thecrims.com**
Modelo **Free-to-play**



Famoso por su discutible afirmación de superar los 4 millones de usuarios y muchas trampas, este MMO es muy peculiar.

¿ME COPIAS?



Junto a las complicaciones causadas por la convivencia de múltiples modelos de distribución y de juego, la lucha de la industria del PC contra la piratería dificulta un análisis ponderado de su popularidad y su salud financiera. El deslizamiento gradual hacia la exclusividad online, no obstante, sólo puede eliminar en parte este problema. Las descargas pueden registrarse, las licencias distribuirse y autentificarse, los clientes piratas detectarse y neutralizarse, y las cifras desgranarse con un retraso mínimo. Uno de los pocos títulos que han dado este salto con un éxito casi completo es *TrackMania Sunrise*, uno de los ejes *online* más activos para PC, por no mencionar que uno de los más invulnerables.

Sin embargo, resulta controvertido que la clave de ese éxito haya sido la adopción de StarForce, un software que exige que haya un disco original para poder ejecutar un juego. Licenciado antes también por Ubisoft, se ha acusado a la tecnología de inutilizar los PCs incompatibles al nivel hardware más que por el sistema operativo, al obligar a instalar *drivers*. *TrackMania* no busca una protección alternativa. Casteinerac dice qué piensa sobre todo esto: "Paso mucho tiempo en los foros de nuestra comunidad y hay sólo unas pocas personas que hablan de StarForce. Son los que, primero, preguntan: '¿Dónde puedo conseguir un *crack* para *TrackMania?*'. Y no pueden, porque en tres años nunca lo ha habido. Y entonces dicen: '¡*TrackMania* es una mierda!'. Aparte de eso, nunca he sabido de nadie que tuviera ningún problema".

Otra de las historias de éxito con el copyright para juegos de PC es Steam, claro. Aunque su propia comunidad ha reaccionado en contra (entre otras cosas demandaba una conexión a internet para los juegos tradicionalmente offline), no hay copias ilegales de *HL2*. Aunque sería imposible rastrear las copias independientes de Steam, si existieran, parece que las protestas de los piratas frustrados lo dicen todo.

juego asiáticos. Pero ¿alguien unirá algún día esos puntos? Hay signos alentadores: hace poco la MTV se asoció con Nexon para ayudar a comercializar varios de los mayores juegos *online* de Asia –*Kart Rider, Audition y Maple Story*– en Estados Unidos.

Freestyle, por ejemplo, un monstruo de 20 millones de suscriptores en Corea del Sur, Filipinas y, desde hace muy poco, Japón, ha triunfado porque todo cuanto necesita para infiltrarse en un PC es una pizca de curiosidad y ancho de banda para 250 Mb de contenido básico: es la conexión del 75 por cien de los hogares coreanos, un público proporcional en China, Japón y en mercados emergentes como Vietnam e India. Es una fusión idílica entre el carácter intuitivo de internet y el dinamismo creativo del PC. El programa de instalación es poco más que una ventana *popup* que se abre al pinchar un botón gigante en su web. En su versión occidental, que Vivendi podría lanzar en EE.UU., es otra historia: tienes que comprar la caja con un disco y un número de serie, o comprar la clave en el laberíntico FilePlanet.

Por ahora, occidente es un mundo aparte en lo referente a juegos para PC. Mientras que en Asia existe una gran familiaridad con la informática *online*, aquí hay una curva de aprendizaje; allí se da una aceptación natural de los micropagos, aquí se desconfía de ellos. Y se agrava porque los juegos no pueden seguir el modelo de micropagos sin eliminar los ejecutables de precio completo del paquete, y eso no se puede hacer hasta que un modelo de micropagos que funcione mitigue el riesgo. Así que la comunidad *online* es distinta: tan avanzada como su equivalente asiático, pero construida para responder a la demanda occidental.

Su mejor representante es seguramente Steam, el sistema de entrega de contenido pionero –aunque no universalmente aceptado– de Valve. Ahora aloja cerca de un centenar de juegos, desde grandes marcas hasta títulos independientes. Puede que no logre igualar el atractivo masivo de los superventas asiáticos, pero sí cuenta con algo que en oriente no hay: riqueza. La lista de Steam (Gabe Newell habla de Steam en la página 56) brinda una enorme variedad en cuanto a precio, estilo y experiencia de juego... algo que los defensores del juego de PC proclaman como su mejor virtud, y que el modelo asiático no logra ofrecer. Y Steam es también pionero en algo que parece ser una innovación occidental: el contenido por episodios, que va de sus propios añadidos a *Half-Life 2* a *Sin: Episodes, Sam & Max* o *Bone* de Telltale. Los episodios permiten a los juegos para PC responder rápido a las nuevas modas, y relajarse sobre el riesgo que supone el contenido. *Dave Grossman*, diseñador jefe de Telltale, declara: "Veo juegos sobre jardinería, gestión de restaurantes, higiene dental... toda clase de material listo para descargar en cuanto se recibe el aviso, y a precios más bajos que bajar un álbum de música. Los juegos ya proliferan en internet, y se están volviendo tan omnipresentes como los anuncios *pop-up:* a veces son anuncios *pop-up*".

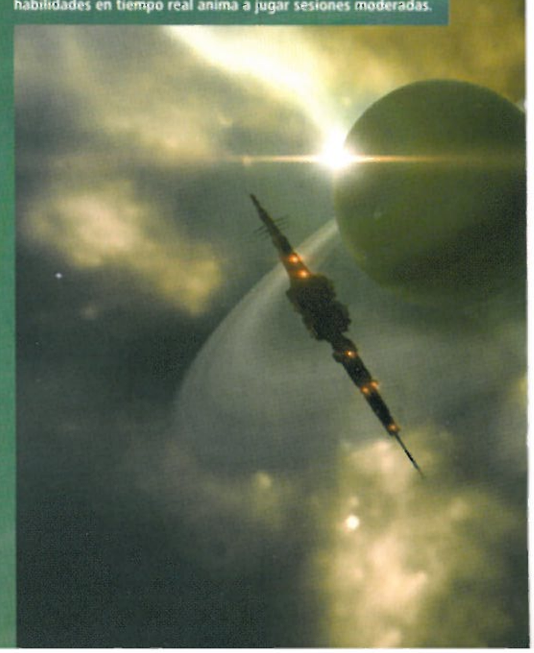
"VEO JUEGOS SOBRE JARDINERÍA, GESTIÓN DE RESTAURANTES, HIGIENE DENTAL... TODA CLASE DE MATERIAL LISTO PARA DESCARGAR"

Si Steam marca la nueva pauta, resulta tentador utilizarlo como nuevo paradigma del declive de los videojuegos para PC. Los juegos para PC están muertos, larga vida a los juegos *online*. Pero, como el PC es lo que es, no es tan sencillo. En septiembre del año pasado, Microsoft no sólo se culpó a sí misma por la caída de popularidad de los juegos para PC, sino que prometió, con la ayuda de una inversión, restablecerla. Stude sugiere: "Microsoft se ha llevado bastantes palos, y merecidamente, por su actitud de enajenar a los juegos del entorno PC con su política de orden de lanzamientos comerciales. Leí una entrevista en la que Peter Moore reconocía haber pecado de miopía al diseñar las ventanas de producto Xbox".



Puzzle Pirates (arriba) de Three Rings tiene más de 5.000 jugadores *online* al tiempo. *Bookworm Adventures* (debajo) de PopCap ha costado medio millón de euros.

Por ser un universo masivo multijugador con ideas grandes, *Eve Online* de CCP se ha beneficiado de su negativa a repartir a sus usuarios en servidores separados. Su sistema de habilidades en tiempo real anima a jugar sesiones moderadas.







Corea piratea los juegos *online* conocidos más rápido de lo que el público puede seguirlos, pero el insólito éxito de *shooters* como *Sudden Attack* (en la imagen) y *Special Force* merece una mención especial.

Incluso más allá de la necesidad básica de construir una marca y conquistar territorio, sorprendió poco ver que Microsoft primaba el juego de consolas en detrimento del juego de ordenador. A menudo el papel de Microsoft en el juego para PC consiste en echarle las culpas por los juegos que fracasan más que alabarle por los que son un acierto. Cuando un distribuidor decide comercializar un juego no terminado (un hecho poco insólito), Windows carga con las culpas del fracaso. Pese a facilitar prácticamente todos los juegos para PC, se le percibe con demasiada frecuencia como un aguafiestas, un intruso o incluso un enemigo. Compáralo con lo que sucede con las consolas, donde es casi siempre el juego el que se congela y el creador el culpable.

Jason Blair, de Human Head, apunta: "Igual que la música pasó de la radio a la cadena musical doméstica y luego al reproductor personal, el juego tenderá a un formato más amistoso con el que el usuario sienta una conexión. Desde luego, los PCs son mucho más personalizables que las consolas, pero la curva de aprendizaje es muy pronunciada y la mayoría de gente no tiene tiempo o energía para dedicarse a esa tarea. La marca de las consolas se identifica bien; se esfuerzan en incorporar las virtudes de los PCs y del *gaming* en PC, y lo están haciendo bien. Para que el PC continúe como plataforma de juegos viable, debe hacerse valer".

Pero no está claro cómo. A la luz de su escasa exclusividad como plataforma de juegos, el PC tiene esa tarea pendiente. La propuesta de Blair es mantener el rumbo actual (aumentar su fuerza de infraestructura personalizable y taller de contenido generado por el usuario). Pero para Microsoft los conceptos básicos son cambio y comunidad. Teniendo la influencia de la Xbox 360 en mente, quiere hacer de Windows Vista no sólo un entorno adecuado para jugar, tanto en términos de negocio como de computación, sino además un entorno propicio para los jugadores. Los defensores de Games for Windows –que busca un nuevo concepto de las carátulas y mejores expositores en las tiendas– apuestan por este objetivo aparente de dar algo a cambio, mientras que los escépticos lo interpretan como un movimiento para sacrificar la capacidad de los juegos de ser libres de la marca Microsoft, y de la cultura antipirateo que conlleva.

Castelnerac argumenta: "Quizá sea bueno que Microsoft esté potenciando el PC como plataforma de juegos, pero lo están haciendo porque quieren controlarla. Es como cuando me bajo una película en la Xbox 360 y pregunto dónde puedo verla y me dicen: 'Si no podemos controlarlo, no nos interesa". Aun así, desde una perspectiva de jugón es difícil no sentirse optimista ante un programa como Live Anywhere, la red de gaming que está al llegar, y con la que se espera convertir a Vista en la autopista que conecte los juegos de consola, móvil y PC. Y lo que es crucial: Vista tiene también una parte que puede resolver un problema que hasta ahora insoluble: el dolor de cabeza del hardware. Lo leerás más adelante.

Pese al esfuerzo de Microsoft por humanizar el PC con iconos animados y carpetas personalizadas, el PC sigue sometido a una comunidad de hardware en manos de bandos enfrentadas de tecnócratas y populistas. Nadie representa a los primeros mejor que el extravertido presidente de Epic, Mark Rein, quien suele convertir el debate sobre el hardware en una pelea verbal a muerte. 'Maligno' y 'horrible' son los términos que usa contra Intel y sus soluciones gráficas integradas, cuyo limitado rendimiento gráfico socava la capacidad del PC para proporcionar experiencias de juego elaboradas.

En Intel, Stude se alinea en el otro bando. "Mark es muy sincero, y creo que piensa que cada PC debería ser un PC para





Ian McNaughton de AMD diría que los consumidores piden tecnología punta. Otros dirían que los desarrolladores.







Es difícil pensar en el futuro sin tener en mente *Crysis*. Juegos similares aún no han implantado los avances que se vieron en *Far Cry* y nada en el horizonte de FPSs parece que pueda rivalizar con su (legítimo) sucesor.

juegos, o, al menos, uno capaz de jugar. Es un punto de vista representado por un motor de juegos potente, pero hay un 60 por ciento de la población que utiliza soluciones gráficas integradas en su trabajo para jugar de forma eventual. La gente juega al *Solitario*, y no a *Gears of War* o *Unreal Tounrnament*. Ni siquiera tienen la intención a hacerlo. El jefe de informática de una empresa con 50.000 ordenadores diría: "No quiero que nadie juegue. No me subas cinco euros el coste de un PC, porque si lo multiplico por 50.000 me da el sueldo del informático extra que necesito en plantilla y que no podría pagar".

"HACE AÑOS, LOS JUGADORES NO JUGABAN EN DOS SALAS DE MMORPG A LA VEZ QUE GRABABAN VÍDEO EN ALTA DEFINICIÓN Y HABLABAN A TRAVÉS DE SKYPE"

Y no son sólo los juegos los que impulsan las ambiciones del PC. "El juego para consola ha acelerado el desarrollo multiprocesador, y, como tenemos una relación de amor/odio con las consolas, ahora que somos propietarios de Ati y tenemos relaciones con Nintendo y Microsoft, es como si robáramos a Pedro para pagar a Pablo", admite *Ian McNaughton*, responsable de producto de las líneas para jugones del fabricante de procesadores AMD. "Ha variado el modelo de uso para los fanáticos y los jugadores de PC. Hace años, los jugadores no jugaban en dos salas de un MMORPG a la vez que grababan HD vídeo al mismo tiempo y hablaban a través de Skype y charlaban por mensajería con alguien de otro continente. Eso es mega-multitarea: un modelo de uso tal como nosotros lo vemos hoy y tal como va a evolucionar. No se cierra una cosa antes de empezar a hacer otra".

Esta, más que la visión de AMD, es la emergente realidad reconocida y potenciada por los socios de este fabricante. "El juego en los ordenadores se está convirtiendo en una opción habitual en un hogar", acepta **Abizar Vakharia**, responsable de gaming en Dell. "El PC continuará su evolución para gestionar cada vez más contenido y entretenimiento digital, con sistemas que puedan soportar procesadores de núcleo múltiple, varios discos duros, aceleradores de físicas y motores gráficos cuádruples, para ofrecer una experiencia vívida de ocio en alta definición. Los portátiles se están volviendo tan potentes para jugar como la mayoría de PCs de sobremesa, así que los amantes de las fiestas LAN pueden llevar consigo un montón de potencia de fuego donde quieran".

La reciente adquisición del fabricante de chipsets gráficos Ati por AMD mejorará la coordinación del avance del hardware para PC, y McNaughton dice que sus vínculos con Nvidia, la rival de Ati, son más fuertes que nunca. Pero ambos tienen en común un rasgo que comparten también con muchos desarrolladores consolidados de juegos para PC: la necesidad que la tecnología vaya un poco más allá con cada novedad que lanzan.

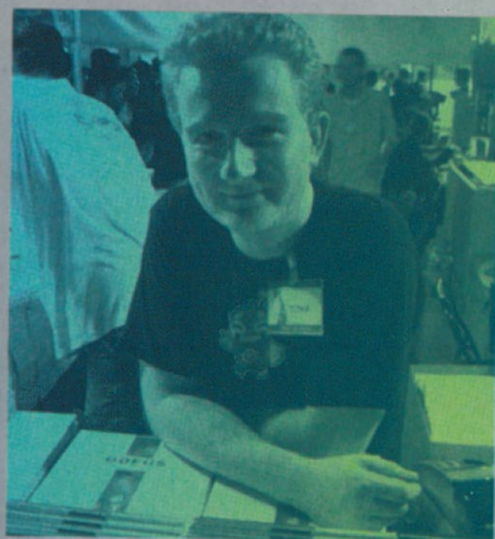
Oligier afirma: "Los desarrolladores nunca dejan de pensar qué proporción de su público les seguirá. Los distribuidores no se



Ni la potencia bruta del procesador ni la capacidad de su tarjeta gráfica. Por lo que destaca el diminuto X100 de Shuttle es por la sugerencia de su fabricante de que sugiere que es un todoterreno, juegos incluidos. El saber convencional diría que una máquina con el interior de un portátil y 512 Mb de RAM estándar estaba a la vuelta de la esquina, pero como puedes ver por los juegos indicados aquí, es más que suficiente para la mayoría de jugadores de PC.

EJEMPLOS DE MODELOS

La falta de un distribuidor de renombre y marketing no indica que no haya interés en un juego. La aparente poca difusión de juegos como *Maple Store* da fe de lo bien que sfuncionan: la gente simplemente está demasiado ocupada jugando para alabar sus virtudes. Al mezclar requisitos bajos con un contenido sólido y una comunidad consagrada, son un ejemplo perfecto de cómo los juegos para PC no necesitan ni copar estanterías ni un hardware puntero. O, como demuestran estas historias de éxito, para diversificarse.



DOFUS

Estudio: **Ankama Studio**
Origen: **Francia**
Precio: **5 – 6.90$ (3,7-5,30€) mensuales**
Universo: **80.000 suscriptores activos (aprox.)**



Conocido por su caprichosa estética de dibujos animados y su leal base de seguidores, el MMORPG fantástico de Ankama sigue construyendo su mundo y conjunto de reglas sin marginar a los recién llegados. Lanzado en septiembre de 2004 en francés y galardonado por el premio del público del Festival del Juego Independiente, se trata de un fenómeno en internet no sólo para PC, sino también sobre Mac y Linux. Aunque el grueso de su contenido, incluido su sistema de mascotas, se reserva para los miembros de pago, la versión gratuita da un adelanto encantador de su mercado básico de profesionales, clases, elementos y casas.

El responsable de producto Thomas Bahon (arriba) explica: "Decidimos desde el principio orientarlo al PC y nunca tuvimos en mente migrar a una plataforma de consola. Todo se pensó para un entorno conectado a internet: la dinámica de juego, la distribución, el guardado, e incluso su peso (el ejecutable pesa menos de 100 Mb). Si fuera posible, habríamos hecho gratis la instalación. Nuestro objetivo era desmaterializar el juego tanto como pudiéramos".

"Para algunos, tener que hacer la instalación desde varios CDs es un obstáculo suficiente para frenarles de intentar siquiera jugar en el PC. No sólo conseguimos nuevos jugadores de MMORPG, también logramos que gente que simplemente nunca había jugado antes en PC lo haga".



RUNESCAPE

Estudio: **Jagex**
Origen: **Reino Unido**
Precio: **4,60 € mensuales**
Universo: **850,000 suscriptores activos, 5 millones de usuarios gratuitos activos (aprox.)**



Construido por los hermanos Andrew y Pual Gower y operado, al principio, desde un servidor instalado en casa de sus padres, este MMORPG basado en Java no depende de la plataforma o el sistema operativo; todo lo que necesita es una máquina capaz de navegar por páginas web moderadamente exigentes. Alojado actualmente en más de 130 servidores de todo el mundo (cada uno con su propio mundo) y mantenido por 330 personas, su rudimentario motor 3D se ha actualizado varias veces, de modo que la publicidad del juego se mantiene como opción para jugar gratis (exceptuando el contenido Premium).

El juego consiste en la tradicional rutina, PNJs y combates PvP, aunque como *RuneScape* no tiene sistema de clases es muy apropiado para jugadores casuals. El responsable de contenido, Olifier (arriba), recuerda: "Desde las fases iniciales *RuneScape* se concibió con dos elementos en mente: la dinámica de juego y la accesibilidad. Está diseñado para ser divertido y sencillo y estar disponible en cualquier sitio. Esta filosofía está tan arraigada en el proyecto que se filtra el contenido durante su desarrollo. Probamos los prototipos, probamos las ideas, aprendimos las lecciones... y cada paso en la dirección correcta atrajo a más jugadores. Lo hemos modelado hasta convertirlo en algo que pueden disfrutar niños, padres, hombres, mujeres, jugones y *casuals*".



ROMA VICTOR

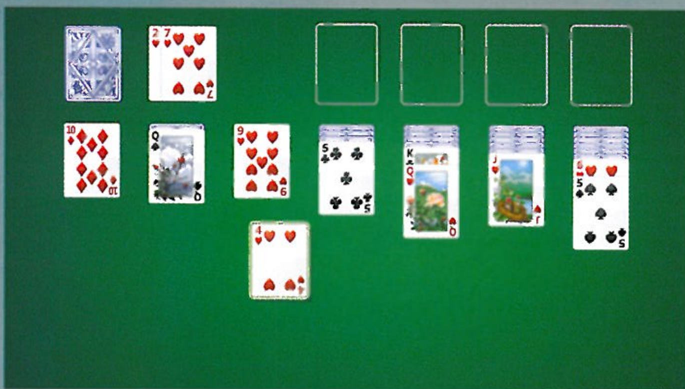
Estudio: **RedBedlam**
Origen: **Reino Unido**
Precio: **30 €, que se pagan una vez, y tiene Un plus de micropagos (1€ = 800 Sestercios)**
Universo: **5.000 (aprox.)**



Único por su estricto interés en la autenticidad histórica, esta recreación a escala de Europa en la época romana se inclina por un modelo de explotación poco usado en LOS MMORPGs, ni occidentales ni orientales, que convierte el dinero del mundo real en recursos dentro del juego. Seguir las tareas cotidianas de un esclavo, un bárbaro o un ciudadano representa una fuente de ingresos alternativa, más tradicional; la falta de suscripción mensual garantiza una mejor relación calidad/precio para los más asiduos.

El director de Comunicación, Nick Witcher (arriba) admite: "Sabíamos que nos situaríamos en los márgenes del mercado de MMOs. Pero también sabíamos que había un público enorme ahí fuera interesado por la historia antigua, sobre todo la de Roma. Nos dimos cuenta de que nuestro perfil demográfico es muy distinto del del típico MMO: son gente inteligente, apasionado por los clásicos y con cierto nivel de ingresos. Ese perfil es significativo, porque los críos que tienen lo último en PCs para juegos de vanguardia no podrán permitirse jugar a *RV* también".

"Unos cuantos miembros de la comunidad que se incorporaron en 2002 llegaron a lanzar su propia web de referencia histórica. Ahora es una de las páginas líderes para profesores de historia y estudiantes: www.unrv.com, con el acrónimo de United Nations of Roma Victor".





Mahjong Titans (arriba) es uno entre los recién llegados que se instalan con Vista. Sus visuales escalables pueden parecen sorprendentemente atractivos, igual que los del Solitaire (izquierda), pero XP hizo algo similar con su apuesta 'casual'.

limitan a apoyar esta tendencia, sino que la incentivan. Hoy día parece que un juego que no tenga efectos de iluminación o de transformación no es un juego. Necesitamos generaciones de PCs y no esta cosa híbrida de infinitas configuraciones".

Stude coincide: "La división entre gráficos integrados y gráficos diferenciados es demasiado grande y la mejor manera de introducir un poco de normalidad no es discutiendo si el consumidor quiere jugar con videojuegos, sino encontrar la forma de que la industria pueda poner: 'En este PC se puede jugar'. Y si un consumidor compra un equipo que no lleva ese distintivo, o lo que sea, todo el mundo pueda comprender que ese consumidor no está interesado en jugar". Y ahí es donde, según Microsoft, Vista tiene mucho que decir. Dado que la industria del hardware no cambiará de la noche a la mañana, y que sus hábitos más básicos no cambiarán nunca, el Windows Experience Index es quizá una medida provisional, pero también noble.

El Index es una serie de cinco puntos de referencia para el rendimiento de PCs, cada una graduada de 1 a 5,9, en la que la cifra más baja determina la puntuación básica global de un ordenador. Para lo que es un sistema operativo indudablemente atractivo, gráficos integrados o diferenciados, ni afecta a Nvidia, AMD o ATI por separado, tienen que resolverlo de forma colectiva.

Según esto, Microsoft y la industria del software (excepto sus socios más cercanos) comparten la responsabilidad de hacer que el Windows Experience Index sea algo positivo para el consumidor. Redmond tiene poco o ningún control sobre la manera en que los distribuidores cuantifican el rendimiento de sus juegos al aplicar la medición de Vista. McNaughton reconoce: "Van a surgir errores

"LA INDUSTRIA LLAMA 'JUGADORES' A LOS QUE TIENEN EL HARDWARE Y LAS HABILIDADES NECESARIAS PARA EJECUTAR JUEGOS, Y 'JUGADORES CASUALS' AL RESTO"

sigue vigente la vieja norma: tu PC es tan bueno como su componente más malo. Pese al escepticismo de los primeros momentos por lo vaga que es su definición de qué es lo que evalúa exactamente el Index, la versión definitiva traza una imagen válida y, sobre todo, coherente de la eficiencia con que interactúan los diversos procesadores y placas de un PC con Vista. El rendimiento de los gráficos para juegos se menciona de manera individual, en el que el máximo nivel para un equipo es el grado 5.

Stude analiza: "Si tienes una tarjeta gráfica de hace dos o tres años y coges la caja de un juego de ahora, tienes que saber no sólo la tarjeta gráfica que tienes en tu equipo, sino también qué es capaz de hacer: ¿soporta DirectX 9.0c? Nadie lo sabe, ¿no? Normalmente, el consumidor se está arriesgando cuando compra un juego para PC".

"Lo que nos gustaría ver es que un consumidor mirase la caja y supiera si va a funcionar. Ojalá eso cambie la máxima financiera que rige en el mundo de la edición para PC, y que dice que algo más del 28 por ciento de los juegos para PC están condenados a ser devueltos cuando el distribuidor hace cuentas de su estado financiero. Sólo hay que comparar esa tasa con el 10 por ciento que tienen las consolas, y enseguida aparece el problema. No es una cuestión de y va a haber problemas, pero creo que el objetivo sigue teniendo sentido. Habrá gente que se aprovechará de él y gente que tiene en mente su propio beneficio pecuniario, pero también habrá desarrolladores que deseen asegurarse de que sus clientes gocen de la mejor experiencia. Desde luego es mejor que lo que tenemos ahora".

Además de hacer frente a unos modos de negocio obsoletos y a un hardware alienante, los juegos para PC tienen que superar otro problema: ¿desembocará todo esto en una tendencia al juego *casual* y a un hardware de gama más baja, lo que significaría que la experiencia más placentera se desplazaría hacia las consolas? Cabe preguntarse: ¿cómo es que encuentra tiempo Activision



Junto con los cofundadores John Vechey y Brian Flete, Jason Kapalka (en la foto) especializó PopCap en el segmento casual

SALTO A DX10



A falta de unos saltos abruptos entre generaciones, los patrones de gasto en los videojuegos para PC vienen dictados por la aparición de hitos en la evolución del hardware o el software. El ejemplo más convincente (o exigente) es DirectX 10. Estar a la altura puede requerir una considerable revisión del hardware, una revisión con la que *Cevat Yerli* (sobre estas líneas), presidente de Crytek y miembro del consejo asesor de DX10 está encantado. Lo siguiente, asegura, formaría la base de un 'anillo de experiencia DX10' y no refleja necesariamente las necesidades de *Crysis:* "Si quieres ejecutar un verdadero juego DX10, deberías contar con una CPU de doble núcleo comprada en los últimos seis meses, o mejor aún, una de cuádruple núcleo. Querrás 2 Gb de RAM de doble canal, junto a una instalación SLI de tarjetas gráficas DX10. Si tienes una configuración en el saloncito y, digamos un mando para 360 conectado, desde luego que impresionarás a cualquier jugón de consola".


Jason Blair, de Human Head, dirige un estudio de juegos de aventuras de cartas, aún unido al más tradicional juego de PC.

para llevar *Call of Duty 3* a las Wii y PS2 pero no a su entorno natal, que, por cierto, es más que capaz de albergar la versión para la 360? ¿Qué pasa si *Command & Conquer 4* se anuncia en exclusiva para la 360, o si cualquier otro MMO sigue a *Age of Conan* en su vía a Xbox Live? ¿Perderá de nuevo el PC?

Inesperadamente, Olifier insiste: "Poca gente se da cuenta de lo bueno que es en realidad el PC. Cada nueva generación provoca un traslado de títulos del PC a las consolas, no es nada nuevo. *Oddworld* y *Fallout* fueron a la Xbox, *Baldur's Gate* y *Los Sims* a la PS2. Empezó en los años 80, cuando *Elite* pasó de la BBC a la NES o *Metal Gear* de la MSX a la PlayStation. Claro, puedes sentirte decepcionado, e incluso triste, si tus series favoritas pasan de tu monitor a tu televisor, pero piensa en los juegos que crea el PC. Como plataforma, genera géneros nuevos, los convierte en éxitos y pasan a otras plataformas cuando alcanzan cierto nivel de aceptación. Esos juegos migran cuando el género ya está explotado y a punto de volverse aburrido y estancarse. Cuando esas franquicias superventas se van, dejan espacio para la innovación en el PC, con lo que los equipos creativos más pequeños tienen entonces una oportunidad de debutar y ofrecer algo nuevo, beneficiándose del vacío dejado".

Pero la cuestión es cómo llenar ese vacío. ¿Cómo deben juzgar los desarrolladores para PC un mercado regido por unas normas con las que no está familiarizado, como contenido por episodios, fórmula VAP, el Windows Experience Index y la distribución directa? Olifier lo explica: "Lo que pasa con los jugadores se debe a la incapacidad para entenderles. La industria debe desprenderse de las viejas etiquetas, de las fórmulas de marketing caducas, y comprender cuál es la columna vertebral de nuestro negocio: el consumidor. Un ejemplo: ¿consideras que los jugadores de aventuras de texto de la vieja escuela, como *Netback*, son jugadores *casuals*? No. Para un distribuidor sí lo son. Gran parte del mercado vive de juegos licenciados de ínfima calidad que dejan tirado al usuario que contactan por primera vez con este soporte, impidiendo que evolucione su consumo hacia productos más avanzados".

"Lo qué está haciendo la industria es una tontería: considerar 'jugadores' a la gente que tiene el hardware y la capacidad técnica necesarias para ejecutar juegos, y a todos los demás 'jugadores *casuals*'. Pero se pasa por alto la accesibilidad. Da a los jugadores de *Solitario* y *Buscaminas* un juego mejor, igual de fácil de conseguir y usar, y lo comprarán. No les pidas que descarguen nada ni que tengan que lidiar con ajustes, parches, drivers o configuraciones. Haz las cosas fáciles, y manejables, y ese público responderá".

Y no faltan pruebas que respalden esa petición. Juegos como *Maple Store*, el MMORPG basado en navegador, obtiene más atención en las FAQs que *World of WarCraft* incluso, y *Bookworm Adventures*, el intento de PopCap de introducir una mecánica de juego más elaborada en sistema de búsqueda de palabras, muestran cómo estas tendencias nuevas pueden mezclarse para generar experiencias nuevas que le lleguen a este enorme mercado nuevo.



Desde Windows 95 y su *Space Cadet Pinball*, Microsoft ha disfrutado sacudiendo a los neófitos con sus juegos *casuals* tradicionales. *Purble's Palace* desafía hasta a ese precedente. Sus minijuegos de dibujos animados incluyen una panadería y un juego de hacer caras

¿Están obsoletos los juegos para PC? Sí, quizá, pero sólo como expresión hecha: el espectro de juegos es demasiado amplio para caber todo bajo esa sencilla etiqueta. Y eso es lo que resuelve el enigma de la percepción de los juegos para PC: es la diferencia entre una industria que está desintegrándose y una que sólo está mudando de piel, lista para adoptar una forma más novedosa, y más poderosa.



Antes del anuncio de que iba a la 360, *Age of Conan* (encima) de Funcom se consideraba un ejemplo clásico de exclusiva de PC: épica, *online* y control por ratón y teclado. *Final Fantasy XI*, sin embargo, debiera haber servido de augurio.

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido

Sistema de puntuación de Edge:
1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.

Próximas jugadas

Viva Piñata



Después de enganchar a los más escépticos, el colorido juego de Rare es el antídoto perfecto para las noches de invierno y un descanso para las cansadas mentes jugonas.
360, MICROSOFT

42 Juegos de siempre



Sencillamente no habrá más viajes de tren en los que falte este *kit* de supervivencia. Las cancelaciones, el *overbooking* y los retrasos palidecen en su presencia.
DS, NINTENDO

F-Zero GX



Puede que no sea la consola más brillante de Nintendo, pero el F-Zero tiene la velocidad, el color y el don de revivir a la GameCube como si fuera la primera vez.
GAMECUBE, SEGA

Una que viene, una que se va

Duele decidir con cuál te quedas



No importa que el espacio alrededor de tu tele sea escaso, ¿podrías soportar el encerrar a Ulala del *Space Channel 5* en un armario?

Tan sólo una caja que los Reyes Magos han dejado en tu casa. Sus dimensiones, tan homogéneas, deberían hacer que fuera el más anónimo de los regalos. Pero aunque no lleve una etiqueta y sin levantarlo para ver si pesa, sabes qué es.

Y después de una hora, un día, una semana, lo desenvuelves. Cortas el celo muy despacio, levantas la solapa muy despacito para que no se doble el cartón. Luego esparces por el suelo todo el contenido: manual, cables, power lead, pilas, mando. Y, en el rincón, se amontona una montaña de poliestireno, plástico arrugado y hojas rosas y amarillas con raras advertencias, que huelen a plástico nuevo.

No hay nada como una consola nueva, nada como que te regalen una para Reyes. Despues, sólo es cuestión de tiempo que todo el jaleo se calme, que el abuelo y los niños se queden dormidos, y que puedas recuperar el mando de la tele. Y al final, todos esos meses de espera se reducen a ese último aliento antes de escuchar *el* ruido al encenderla por primera vez. Es un momento lleno de esperanza, tu mente vuela a los juegos que hay disponibles en las tiendas, los juegos que sabes que aún no conoces, aquellos que sólo podrás conocer cuando los juegues.

Pero cuando empiezas a guardar las cajas vacías en los armarios las cosas cambian. Hay que encontrar un sitio permanente para la nueva máquina, lo que significa tener que desenchufar algo, hacerse un lío con las entradas de AV y enfrentarse a la maraña de cables que hay detrás del televisor. Y te encuentras con la GameCube. Ahora ya obsoleta, puesto que la Wii hace de todo. Pero te quedas parado cuando te invade el recuerdo de las veces que bajabas a hurtadillas una hora antes de ir al trabajo para echar un vistazo al *Animal Crossing*, de las noches en vela para intentar desbloquear puertas en *Metroid Prime*.

Entonces, ¿quitas la Dreamcast? Sé sincero. Hace más de un año que la encendiste por última vez y pasaste delante de ella diez minutos con un ataque de nostalgia. Así que al final, de vuelta al armario a encontar sitio para guardarlo todo: *Rez, Soul Calibur, Space Channel 5, Metropolis Street Racer...* años de juego, cientos de tardes en casa con los amigos y la familia, otra mañana de Reyes, otra decisión que te partirá el corazón.

Tan sólo una caja.



METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

PLATAFORMA: PSP **PRECIO:** 49,90 € **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE (E.EUU. Y JAPÓN), ABRIL (EUROPA) **DISTRIBUCIÓN:** KONAMI ESPAÑA **PRODUCCIÓN:** KONAMI **ESTUDIO:** KOJIMA PRODUCTIONS





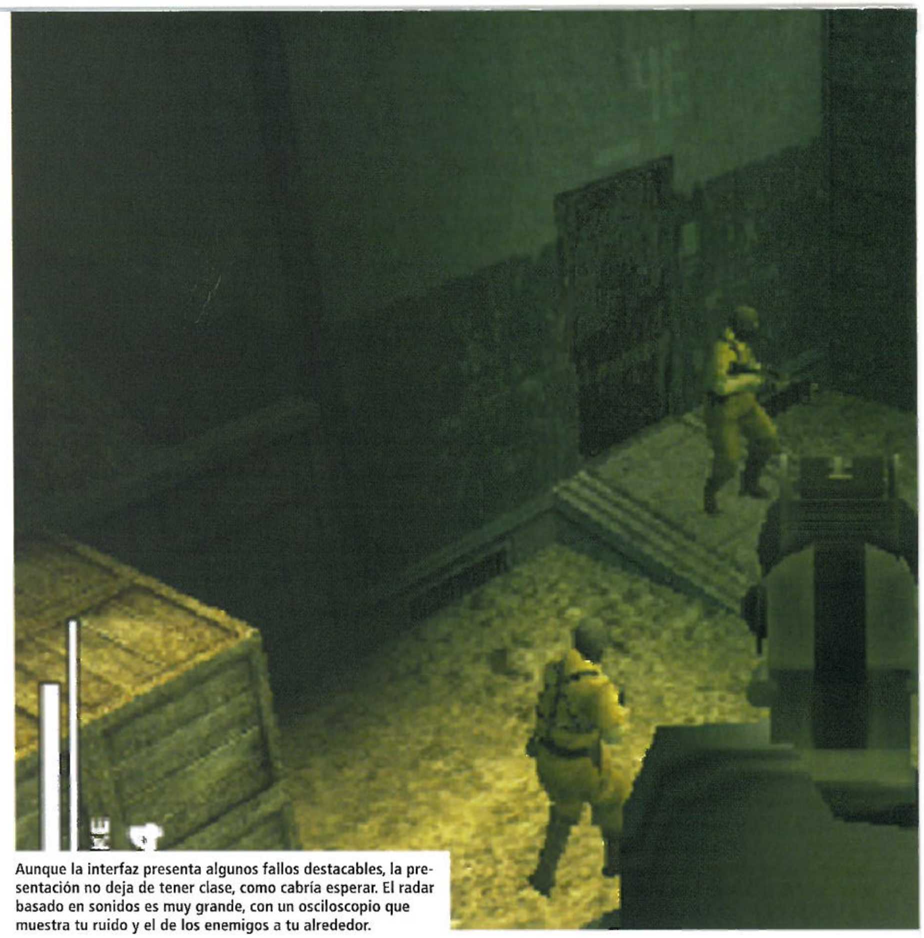


El nuevo traje de Snake es espectacular en los diseños, pero en el juego da la sensación de que esta enfundado en unas mallas y una camiseta de lycra negra. Además, su cinturón quizá vaya demasiado cargado para un esbelto superespía.

El mercado americano (obsesionado con todo lo que sea *Metal Gear Solid)* ha recibido a *Portable Ops* como a un viejo héroe de guerra. No sólo se le considera el último capítulo auténtico de la serie, sino que convalida la propia existencia de la PSP. Aun así, la máquina no ha logrado cumplir lo que se prometió al anunciarse el título; no es una producción de alto presupuesto, ni una conversión de los grandes nombres de la serie a medida para la portátil, pero sigue siendo un juego ambicioso y muy logrado que respeta los valores de toda experiencia de consola doméstica.

Portable Ops es eso y mucho más. Puedes, sin embargo, cuestionarte si es un juego clásico por derecho o si el resultado es un experimento y si tendrá el mismo éxito que la inestable fórmula del *Metal Gear* o como el barroco y loco *Snake Eater* de 2004. Pese al alivio con que se recibió la noticia del retorno de *Metal Gear* a sus raíces de espionaje y acción en la portátil PSP después de la abstracción del sistema de cartas para las batallas que fueron los dos Acid, hay que advertir a los más puristas; *Portable Ops* sigue siendo un extraño híbrido, sustituyendo la misión individual de Snake por camaradas a los que hay que capturar, reclutar, organizar y desplegar en unidades aliadas, con muchas reminiscencias de *Pokémon.*

Ambientado en 1970, unos pocos años después de *Snake Eater, Portable Ops* comienza con Naked Snake –ahora luciendo el flamante título de Big Boss– como un agente renegado, retirado de FOX y acusado de traición a la unidad. La misma FOX traza planes con fuerzas exsoviéticas en una base secreta en Centroamérica, y Snake debe luchar contra FOX para limpiar su nombre, evitar la catástrofe termonuclear y otras amenazas de conspiración de este culebrón de supersoldados que a Hideo Kojima le encanta revelar poco a poco. Como tal, los devotos del universo *Metal Gear* disfrutarán de la historia, y los demás se quedarán igual. Ciertamente luce un tono más seco que la magnífica instrucción que fue *Snake Eater* y sufre, igual que otros *Metal Gear* anteriores, de una exposición demasiado compleja. Las escenas intermedias con estética cómic –compuestas por Ashley Woods, un apasionado del arte monocromo y animadas con austeridad y elegancia– suponen un toque refrescante que imprime velocidad al ritmo de la historia.



Aunque la interfaz presenta algunos fallos destacables, la presentación no deja de tener clase, como cabría esperar. El radar basado en sonidos es muy grande, con un osciloscopio que muestra tu ruido y el de los enemigos a tu alrededor.

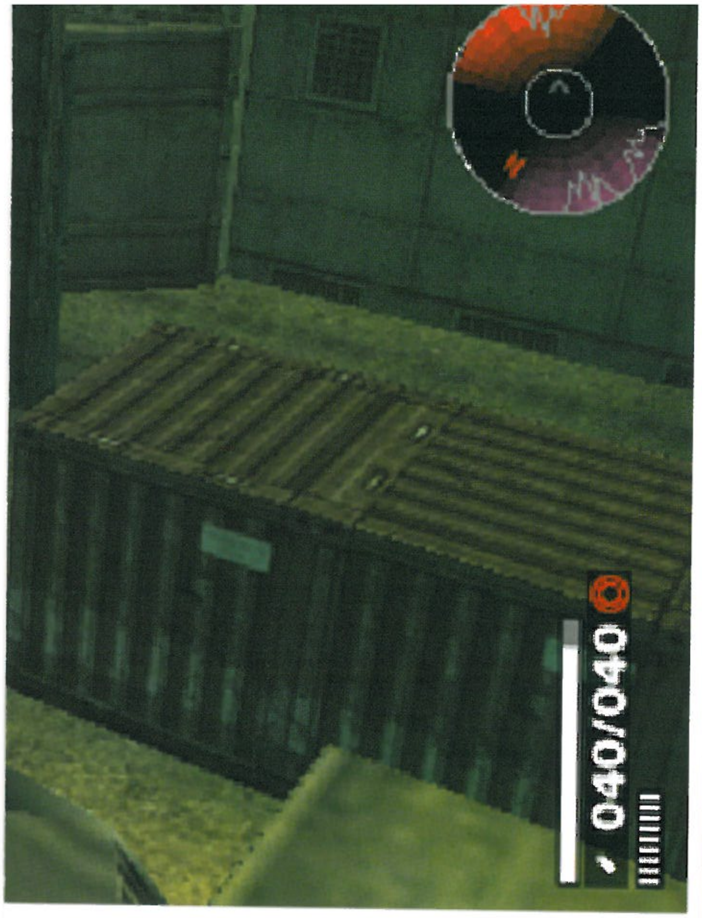
Pese al alivio con el que se recibió el retorno de *Metal Gear* a sus raíces de espionaje y acción en la PSP, sigue siendo un extraño híbrido

La mecánica del juego es muy familiar, pero su estructura es muy diferente. Está dividido en misiones en diferentes escenarios que puedes completar en minutos con paciencia y planificación –o con un poco de suerte y sabiendo correr y esconderte–. Roy Campbell, en esta época un Boina Verde, traslada a Snake en un camión en el que forma los equipos por el método de dejar inconscientes a soldados enemigos, arrastrarlos a la parte trasera del camión y hacerlos que cambien de bando. Una vez conversos, los soldados pueden desplegarse de nuevo en el campo de batalla en equipos de infiltración que puedes asignar a espiar una localización específica para que te proporcionen información –ya sea del guión o sobre nuevos ítems– o colocarlos en los departamentos de ingeniería o servicio médico, que generan ítems. Los soldados vestidos como el enemigo pueden pasearse por áreas abiertas sin ser descubiertos siempre que no realicen ninguna acción sospechosa, lo que sería una gran ventaja si el juego no decidiera por sí mismo cuándo eres detectado y cuándo no de manera arbitraria e imposible de predecir. Pese a ello, supone un diseño fascinante, un rico giro en la mecánica tradicional de *Metal Gear*



La pantalla de la PSP ha forzado a la cámara a cambiar a una bien recibida perspectiva por encima del hombro, pero sigue siendo el talón de Aquiles de *Metal Gear.* Dura, imprecisa y con poca respuesta, es demasiado que te sorprenda un enemigo que no has visto y es demasiado difícil explorar las zonas.











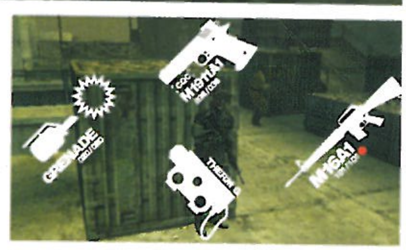
La interfaz para la selección de ítems (a la derecha) es tan elegante como siempre, pero el sistema ha cambiado. Cada personaje puede llevar ahora sólo cuatro ítems, con lo que es fundamental (y algo pesado) organizar la distribución.

Solid que por fin desarrolla la parte "táctica" de su autoeslogan "tactical espionage action". El amplio abanico de habilidades de cada personaje, desde técnicas de combate a talentos únicos –los artistas son, en un destello de ese especial sentido del humor de Kojima, "inmunes a las revistas golfas"–, añade una profundidad muy del RPG japonés para la composición del grupo de personajes y hace del secuestro y reclutamiento una opción compulsiva. Por desgracia, la implementación es difícil de manejar, lastrada por la severidad y los parones en el ritmo que provocan las complicaciones a nivel jugable que siempre se esconden tras la atractiva fachada de *Metal Gear*.

Es molesto tener que reclutar en mitad de la misión, y triplica la dificultad del reto original; desplegar las unidades es un proceso que obliga a mirar la pantalla del mapa tanto como la de acción. Si un personaje que no es básico para el guión causa baja, desaparece de tu equipo. Es una decisión que está bien en teoría, pero que en la práctica te fuerza a emplear un estilo de juego conservador y a continuos abandonos de misiones, destruyendo el buen trabajo hecho para desgranar el juego en varios trozos permutables.

Lo que salva a *Portable Ops* son sus métodos de reclutamiento alternativos, el aspecto del juego que mejor muestra el talento posmoderno de Kojima Productions. Puedes intercambiar camaradas con otros jugadores mediante *wifi* local o por conexión a Internet, ganando partidas multijugador o las batallas de supervivencia, donde pierdes los soldados con los que hayas participado si así lo dictan las reglas de la partida. Del mismo modo hay un sistema similar para el nuevo receptor GPS de la *PSP*: estos modos disminuyen el castigo del reclutamiento de forma considerable y exploran las posibilidades de Internet y el juego portátil como pocos estudios han logrado alcanzar.

Extravagante e inflexible, con la cabeza alta y los pies clavados en el barro, *Portable Ops* logra ser a la vez un título original y la quintaesencia de *Metal Gear*. Como muchos de sus predecesores, será amado por los fans pero poco accesible para los que se acerquen a Snake por primera vez, especialmente porque carece de los mejores tintes dramáticos de la serie. Para su formato portátil, es un grandísimo título, y, a pesar de sus frustraciones, absorbente; pero un replanteamiento de la interfaz y de las implicaciones de su innovador diseño podían haberlo hecho un poco mejor y convertirlo en ese título abanderado que PSP necesita. **[7]**



Konami ha confirmado diversos extras para la versión europea, que saldrá en abril: doce nuevos soldados, más atributos (como resistencia o agilidad), dos nuevos mapas multijugador y el modo Boss Battle, que a Kojima le encanta añadir en las revisiones que realiza a sus títulos.



Equipo de infiltración



Una parte importante del amplio uso que *Portable Ops* hace de la PSP recae sobre en los modos multijugador y *online*. Mientras que los mapas, durante la mayor parte, son excelentes y las opciones detalladas, los tipos de partida –*deathmatch*, captura y captura por equipos– son muy básicos y mal planteados en el estilo de juego lento y metódico de *Metal Gear*. Acaban ensombrecidos por la excelente aproximación al multijugador de este género que Ubisoft ha conseguido en los *Splinter Cell*. Las partidas pueden ser 'reales' (los camaradas derrotados acaban en la PSP del jugador ganador) o 'virtuales' (tus soldados no correrán ningún riesgo si pierdes la partida), pero el peligro emocionante del primero acaba esfumándote con la opción de rendirte: muestras una bandera blanca y recuperas a tus hombres. Las batallas aleatorias del cyber-survival son mucho más eficaces y útiles para acabar ganando nuevos reclutas.



ELEDEES

PLATAFORMA: Wii PRECIO: 6.090 ¥ (38,42 €) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (JAPÓN), ABRIL 2007 (EUROPA) DISTRIBUCIÓN: KONAMI PRODUCCIÓN: KONAMI ESTUDIO: KONAMI





El juego muestra tres estilos gráficos muy diferentes: las pocas florituras de los escenarios, los trastornados renderizados de los *Eledees* y el encanto color pastel de las escenas de vídeo.

E*ledees* (nombre definitivo del juego antes conocido como *Elebits,* por problemas de derechos) puede ser el estereotipo de "juego Wii", pero no por lo que estás pensando. Tampoco por el control, aunque sus raíces de *FPS* encajan perfectamente en el Wiimando y el Nunchako. Armado únicamente con una pistola de gravedad, su encantador y frágil héroe debe agrupar las reservas de electricidad del mundo que, por arte de magia, han cobrado vida y se han desatado. Y siendo parte de un videojuego, esta electricidad toma forma de unas criaturas increíblemente feas, que se esconden en cajones o bajo los maceteros.

El control de Wii permite traspasar el mundo del juego, y *Eledees* es una perfecta demostración de cómo agarrar todo lo que está en él

A medida que el protagonista los derrota, recupera parte de la electricidad robada; cuanto más vatios encuentra, más dispositivos eléctricos puede volver a conectar y con ello, libera a los eledees que han quedado atrapados dentro de ellos. Estos seres potencian su pistola de gravedad, permitiéndole levantar y mover objetos más pesados, lo que a la vez facilita el despertar a más eledees y sí, también permiten reconectar más electrodomésticos, entrando en un imparable y divertido círculo vicioso de creciente caos conforme buscas en el dormitorio, después en la casa, en el jardín, en el parque de atracciones y en la ciudad entera.

Y ese caos es para pensar que este es un título con el sello característico de Wii. Mientras se ha demostrado que la consola no necesita una excesiva potencia gráfica para plasmar su visión del entretenimiento para todos los públicos, los desarrolladores más listos, Konami especialmente, argumentan que esta es una máquina altamente competitiva en el procesamiento de las físicas.

El esquema de control de Wii aporta la habilidad necesaria para traspasar al mundo en el que se ambienta el juego, y *Eledees* es una perfecta demostración de cómo observar, agarrar y clavar todo lo que encuentras en él, algo muy reconfortante cuando encuentras que puedes hacerlo de forma perfectamente natural. Conforme pasan por delante los modelos físicos se aprecia su simpleza unida a una magnífica solidez. No es un intento de alcanzar la ambición del sistema molecular de LucasArts, es sólo una casa llena de objetos que amontonar y en la que las sillas no se astillan, las cortinas no arden y los cajones no paran de abrirse y cerrarse.

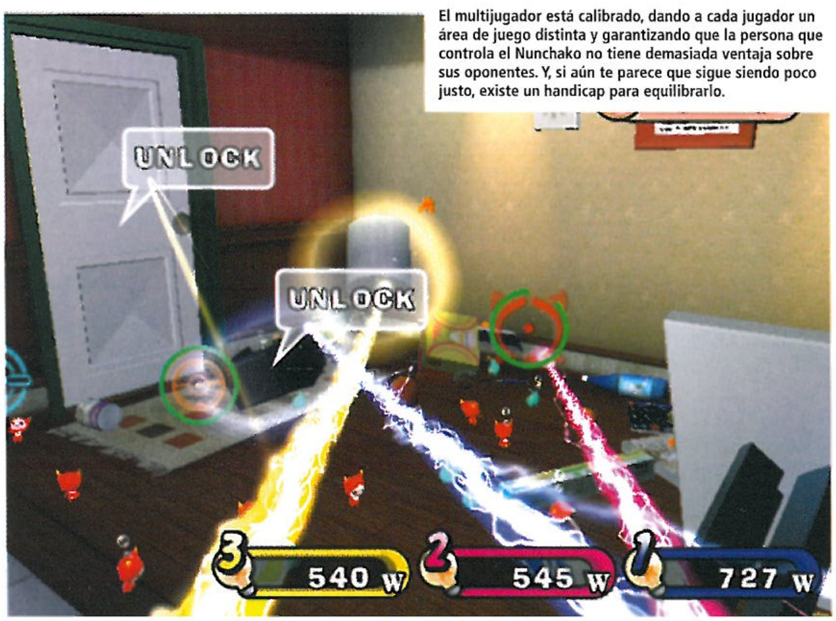
Para los que hayan crecido con videojuegos en los que los escenarios eran tan sólidos como carentes de interacción, es una maravillosa ironía que finalmente, este sueño se haya entendido de esta forma. La limitada pero útil implementación de la física encaja con la presentación visual del título, otro factor por el que puedes pensar que lo hace, por definición, un título de Wii. Hay un enorme encanto en el desértico paraíso urbano que el juego retrata, pero hay poco con lo que asombrarse. A pesar de ello, la claridad es excepcional, con la naturaleza y propósito de todos y cada uno de los miles de objetos y estructuras a la vista. Pero lo que más impacta es el equilibrio entre los carismáticos y extraños Eledees y la sencillez cuidadosamente calculada del resto del diseño del juego.

Durante años, la industria ha estado obsesionada en producir juegos para mujeres

Cambio de sitio



El control de Wii es crucial en el arma secreta de *Eledees;* su editor de niveles. Una vez has completado cualquier escenario en el juego principal, aparece disponible en la edición, como si fuera una pizarra en blanco dispuesta a soportar las travesuras del jugador. Cada objeto puede ser desplazado o rotado con sumo cuidado y el interfaz es rápido e intuitivo. Una vez has llenado las alacenas con torres tambaleantes de tazas de té y alineado los bajos de los armarios con tanques, puedes enviar los niveles a tus amigos para que los jueguen. Como siempre, un buen editor de niveles es casi tan entretenido como jugar al juego; a veces puede ser tan divertido crear como destruir.



El multijugador está calibrado, dando a cada jugador un área de juego distinta y garantizando que la persona que controla el Nunchako no tiene demasiada ventaja sobre sus oponentes. Y, si aún te parece que sigue siendo poco justo, existe un handicap para equilibrarlo.











Hay dispositivos eléctricos –abajo a la izquierda– con tiempo marcado, añadiendo posibilidades estratégicas para maximizar tu puntuación. Introducir una rebanada de pan en la tostadora es una potente manifestación. Algunos enemigos –abajo– sólo te lanzan objetos del escenario.





En las fases más avanzadas los niveles están llenos de enemigos. Los proyectiles se desplazan muy despacio y puedes esquivarlos; además, puedes lanzar a algunos asaltantes a las plantas con toda tranquilidad.



sin demasiado éxito, pero habrá pocas amas de casa –o amos, no importa el sexo– que no encuentren liberador poner patas arriba el cuarto inmaculado de su niño, o lanzar volando todos los platos de la vajilla. El potencial de los videojuegos para satisfacer al jugador se limita normalmente a pilotar coches *tuneados* o empuñar pistolas último modelo: *Eledees* sólo muestra lo sesgada que esa lista se encuentra en realidad. Pero lo que de verdad hace de *Eledees* un título importante para Wii es que no hay razón, ninguna razón, por la que este juego no se haya podido programar en otra consola. No hay duda de que el Wiimando es una introducción mucho más aceptable al control típico de *shooter* en primera persona que un pad o un teclado, pero no hay ningún aspecto del diseño de *Eledees* que no pueda haber sido producido en una PS2 o en una GameCube; es sólo que nadie lo ha intentado antes. Para toda la innovación mecánica que Wii puede aportar, su potencial más importante puede recaer en sacar adelante ideas que en otras consolas habían sido rechazadas por simplemente "no ser lo que los jugadores quieren".

Pero con todo ello, *Eledees* sigue siendo un juego; una serie de retos cronometrados, *rankings*, objetivos secundarios y duras batallas con jefes finales. Es un videojuego tradicional. La comparación más obvia puede ser medirlo a *Katamari Damacy*, pero *Eledees* tiene más variedad en su ritmo al insertar restricciones arbitrarias en tus acciones –no hagas mucho ruido, no rompas la cristalería, etc– lo que añade una profundidad estratégica. Los niveles pueden ser largos pasillos, pero todos los retos estándar te dan la opción de abandonarlos tan pronto como completas el objetivo principal, dejando el resto para los más obsesivo-compulsivos.

A pesar del encanto y a pesar de la sofisticación, no puede esconderse que *Eledees* es una idea ligeramente débil. Aunque los escenarios son cada vez más amplios y la destrucción más atractiva, hay poca evolución en la labor que desempeñan las manos. Seguro, imaginativo y genuinamente único, *Eledees* apunta en una dirección en la que Wii deja de depender de esquemas de control sin sentido e incluso, de los propios estudios de desarrollo de Nintendo. **[7]**



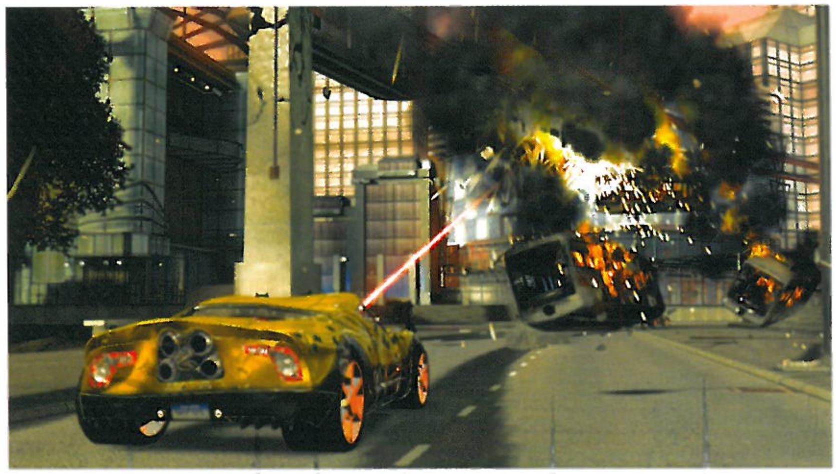
Uno de los mayores divertimentos con tu pistola de gravedad aparece cuando el juego da el simple y audaz paso de anular la gravedad. Los ítems que agarras se pierden en el aire, progresar se hace más complicado y el sentido de destrucción gratuita gradualmente más mareante.



Los conductores acaban zarandeándose de un lado a otro en el interior del coche si les aciertas con un buen impacto. Es una pena que, a pesar de lo bien retratados que están los escenarios, los conductores sólo aparecen como siluetas sombreadas.



Armas como misiles y láseres pueden ser divertidas, como los caparazones teledirigidos de *Mario Kart:* excelentes para cuando el líder cree que tiene la victoria segura.





FULL AUTO 2: BATTLELINES

PLATAFORMA: PS3 (VERSIÓN ANALIZADA), PSP
PRECIO: SIN CONFIRMAR **LANZAMIENTO:** 30 MARZO
DISTRIBUCIÓN: SEGA ESPAÑA **PRODUCCIÓN:** SEGA **ESTUDIO:** PSEUDO INTERACTIVE (PS3), DEEP FRIED ENTERTAINMENT (PSP)

F*ull Auto 2: Battlelines,* que es más una conversión mejorada que una continuación, podría haber sido presentado como un *pack* de extras descargables para el juego original. Aprovecha tantos coches, armas y entornos reciclados que acaba transmitiendo pereza, forzando a la PS3 a quedarse con un juego demasiado parecido al que ofreció hace un año para la 360. Así, no varía el objetivo de la serie de llegar a ser un *Burnout* armado hasta los dientes. Cada uno de sus nuevos niveles proporciona un reto de conducción, un trabajo de demolición o ambos.

En los puntos buenos del juego están estas vibrantes y emocionantes carreras en las que los edificios que rodean los circuitos son objetivos para destruir tanto como los vehículos rivales. Pero, comparándola con su antecesor, esta segunda parte siempre va a salir perdiendo. *Full Auto 2* es un paso atrás más que una revolución: el nuevo modo arena, diseñado para potenciar el interés del combate y proporcionar un mayor sentido de progreso durante el juego, resulta, en último lugar, ser frustrante.

Esto demuestra que la serie aún debe encontrar la armonía entre velocidad y brutalidad, carreras y violencia, ahora elementos descompensados. Y, teniendo en cuenta que se encuadra en el género mixto de acción y carreras y que *EA Guildford* y *Evolution* están pisando a fondo el acelerador de PS3, acabará quedándose rezagada. Y también resulta complicado eliminar la sensación de que esta versión no es mucho mejor que el esqueleto del original de la 360 con unas pinceladas de la PS3. Nunca queda claro si lo que estás viendo es superior, y nada indica que vaya más allá de lo visto.





Sega ha utilizado bien la habilidad del motor para reflejar el daño en los coches: los desperfectos son muy realistas, pero detalles como éste a veces se pierden en los frenéticos retos o por la cantidad de artillería surcando el cielo.



Las recortadas son extremadamente potentes y aparecen pronto, con lo que puedes experimentar destruyendo a tus oponentes antes de embarcarte en niveles más complicados.

El sistema de control donde un *stick* acelera mientras que el otro apunta y que te obliga a contorsionar tus dedos para pulsar cualquier botón frontal mientras otros títulos se centran en los gatillos, continúa definiendo a un juego que presta más atención a lo visual que a lo visceral. Donde el primer *Full Auto* terminó abrumando a muchos de sus jugadores (incluso a sí mismo), *Battlelines* parece ridículo. Pero, mientras la incredulidad puede flexibilizarse para aceptar el extraño sabor original –con inconsistencias entre los objetos con los que puedes y no puedes interactuar por ejemplo–, hay mucho que este segundo capítulo no puede esconder. Chocar contra los soportes de metal de un barco y que se mueva la carga es una cosa; hacerlo mientras una pared cercana desaparece es otra muy distinta. En conjunto, es imposible sacudirse la sensación de inseguridad de un juego que termina cayendo en el vacío existente entre plataformas similar al que existe entre sus dos géneros. **[5]**

Adelante y atrás



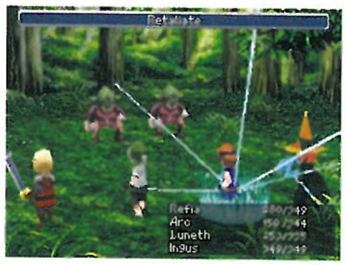
***Battlelines* recupera la habilidad de *Full Auto* de permitir a los jugadores rebobinar instantáneamente la acción en las carreras. Familiar desde que apareciese en *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo,* está bastante bien implementado en las pantallas tan extremadamente rápidas de *Full Auto 2.* Aparte de que es claramente un truco visual, retroceder en la acción activa un modo especial llamado Unwrecking que permite a los coches volver atrás, al estado en el que estaban antes de incurrir en una colisión. Por otra parte, retroceder en el tiempo puede romper el ritmo de la jugabilidad y parece poco más que un truco.**



FINAL FANTASY III

PLATAFORMA: DS **PRECIO:** 39,90 $
LANZAMIENTO: YA A LA VENTA (JAPÓN, EEUU) PRIMAVERA 2007 (EUROPA) **DISTRIBUCIÓN:** PROEIN **PRODUCCIÓN:** SQUARE ENIX
ESTUDIO: SQUARE ENIX





Las opciones para componer tu grupo son amplias, pero muchas requieren tal inversión de tiempo para desplegar su potencial que te piensas dos veces si cambiar la profesión del personaje.

Es raro que alguien haya depositado en este *FFIII* más expectativas de las que pueda tener como *remake* de un título de hace 16 años caracterizado por una linealidad absoluta, un guión simple y una escasez de indicaciones que puede dejarte vagando durante horas, hasta que surgen la suerte o la intervención divina, producto de una época en la que los curtidos aficionados a los juegos de rol gozaban de virtudes como la paciencia. Hoy día va a ser difícil encontrar a muchos aficionados al RPG que consigan llegar hasta el final.

La velocidad del personaje al caminar, por ejemplo, es lenta hasta la desesperación, y el mordisco inesperado de las batallas aleatorias acaba envenenado por la gran duración de los enfrentamientos; dar todo el rato al botón de acción acaba siendo tan cansado como triste la repetición de la melodía de victoria. Tu grupo, excepto por el rezagado de turno, siempre se compone por los mismos cuatro personajes. La diversidad aparece en su habilidad para alternar entre las 23 profesiones disponibles, roles que puedes designar a cada uno para alternar la apariencia de tu grupo. El sistema de trabajos ha sido rigurosamente explotado desde la serie *Tactics,* pero sigue siendo liberador y supone una de las mejores características del título.

El marco donde se ambienta este *FFIII* también trae sus propios problemas. Explorar todas las posibilidades y puntos fuertes de cada profesión requiere diligencia y un entrenamiento exhaustivo y, al final, la amplitud de tipos opuestos rara vez garantiza algo más allá de la tradicional composición: potencia para los guerreros y ayuda para los magos y otras clases de apoyo. Esto no quiere decir que su largo tiempo esperado lanzamiento internacional no vaya a ser apreciado, al igual que el esfuerzo puesto en actualizarlo para poder llegar a nuevas audiencias, pero por méritos propios, *FFIII* es poco más que una pieza de museo bien pulida. **[6]**



Ahora es posible ampliar la cámara a los entornos del juego, algo que se produce siempre en los interiores. Gracias a esta vista cercana se pueden descubrir objetos escondidos en el escenario.



ENNICHI NO TATSUJIN

PLATAFORMA: WII **PRECIO:** 5,040 ¥
LANZAMIENTO: YA A LA VENTA (JAPÓN) SIN CONFIRMAR (EUROPA)
DISTRIBUCIÓN BANDAI NAMCO **ESTUDIO:** BANDAI NAMCO

Toda la diversión de la feria. *Ennichi no Tatsujin,* que literalmente se traduce como 'Festival Master' no va a venderse en Occidente, pero si lo hiciera, podrías apostar a que se llamaría así. Es un título que ofrece una gira virtual por varios entornos muy familiares dentro de un parque de atracciones: adivinos, campos de tiro, vendedores de pulpo y estanques donde pescar al pez con premio. En cada atracción el Wiimando y el Nunchako se transforman desde un rifle a una caña de pescar o a un cuchillo para restregar la mantequilla, y en cada caseta, el propietario te ofrece desafíos escalados en los que podrás probar que tienes lo que se necesita para dominarlos todos.

Pese a que los occidentales preferimos el perrito caliente antes que las bolas de pulpo, lo específico que es con la cultura japonesa no supone un impedimento para que *Ennichi no Tatsujin* apareciera en occidente. Más problemática es la escasa intuición en cada uno de los diferentes esquemas de control, y la ausencia de conexión entre casetas. A pesar de los buenos tutoriales y de las decentes instrucciones que aparecen en pantalla, la complejidad del control requerido -colgando el Wiimando verticalmente o desplazándolo junto al Nunchako como si estuvieras frotando una bola de cristal- está en conflicto con la atmósfera relajada y de convivencia del juego. Y aunque incluso los que juegan por primera vez pueden ajustarse a las diferentes combinaciones, hay una imprecisión y una torpeza en un número de pruebas que pueden matar el atractivo. Y es una pena, porque en sus mejores momentos *Ennichi no Tatsujin* tiene un ligero –y a la vez sólido– encanto familiar con *Tamagotchi Connection: Corner Shop.*

El mejor mordisco del diseño del juego –la caseta basada en seguir el ritmo y que te pide que conduzcas y gires un inquieto globo al compás de la música– es divertido, desafiante y satisfactorio. Lastrado por sus importantes fallos, en un momento en el que Wii se esfuerza en convencer a muchos jugadores de que no echarán de menos gráficos con mejor calidad visual, *Ennichi no Tatsujin* es una vibrante prueba de cómo los juegos de Wii serán capaces de mantenerse. **[4]**



Hacer crepes es una prueba sorprendentemente exigente, pidiendo una mano rápida para extender la mantequilla y unos nervios de acero para condimentar la tortita al gusto del cliente.



Incluso las casetas con más sabor a juego, como este campo de tiro, están desconectadas. Hay poco sentido real de acertar cuando impactas al monigote, acabas aburrido ya seas un veterano o un curtido novato en esto de los videojuegos.



DUNGEON SIEGE: THRONE OF AGONY

FORMATO: PSP PRECIO: 39,90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: TAKE 2 PRODUCCIÓN: 2K GAMES
ESTUDIO: SUPERVILLAIN STUDIOS



La banda sonora se nutre de melodías de *Dungeon Siege II* que aportan a los combates un toque épico que se pierde en algunos momentos.

Cuando Chris Taylor fundó Gas Powered Games y acuñó la serie *Dungeon Siege* siguiendo los pasos de *Diablo* dentro del Action RPG para PC, seguro que nunca pensó que acabaría llegando a una consola portátil. El paso de la licencia desde Microsoft Game Studios a una inteligente 2K Games, que está demostrando tener un olfato especial para fichar a estudios punteros, la ha visto nacer como complemento a *Broken World,* la expansión de *Dungeon Siege II* para PC.

Throne of Agony intenta ampliar un planteamiento de juego demostrado como válido en PSP la pasada temporada con *Untold Legends.* Respeta la mezcla entre acción pura y dura combinada con elementos de rol para la mejora del personaje, aunque lo hace bajo sus propias convicciones. Desecha toda faceta de creación del héroe a favor de una personalización sobre la marcha, en la que se puede modificar la clase entre 16 disponibles. De inicio sólo se permite escoger a tres protagonistas cerrados –Mogrim, Allister y Serin cubren las habituales profesiones de guerrero, hechicero y asesina– más su compañero de fatiga, aquel que le servirá de apoyo y complementará sus virtudes, y que conducirá en todo momento la CPU.

Más allá de esto –y de la inclusión puntual de vehículos aéreos y marinos– la oferta de *Throne of Agony* es divertir sin muchas más pretensiones. Grandes zonas en las que cumplir misiones: aniquilar a todos los monstruos del nivel mientras se suma oro, se saquean las reliquias y se consiguen puntos de experiencia con los que subir de nivel. Los textos están en español y las voces en inglés.

Su apartado técnico, programado desde cero para la portátil, es destacable en los detalles, con unas fantásticas animaciones y claridad en el diseño, y criticable en la árida amplitud de los entornos y la sensación de repetición de los enemigos, a pesar de sumar más de 100 diferentes. Apuntillado con un buen cooperativo local que permite jugar la campaña principal junto a otra persona y una variante competitiva bajo el modo Arena, la traumática conversión de *Dungeon Siege* del PC a consola que muchos castizos de los compatibles esperarían no lo ha sido tanto. **[6]**



Como en cualquier Action RPG, al subir de nivel, el personaje tendrá acceso a numerosos hechizos. Arriba, una muestra.



ANOTHER WORLD: 15° ANIVERSARIO

PLATAFORMA: PC PRECIO: 9,95 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: PROEIN
PRODUCCIÓN: ELEKTROGAMES AUTOR: ERIC CHAHI

Un acelerador de partículas y un inoportuno rayo fue todo lo que necesitó el joven físico Lester Knight para teleportarse por accidente a otro mundo. Engullido por esta paradoja espacio-temporal, de su pequeño laboratorio Lester pasa a encontrarse en un hostil planeta alienígena. Este pionero de las aventuras cinemáticas lanzado en diciembre de 1991 por Delphine Software permanece grabado a fuego en los corazones de muchos jugadores. Nacido tras dos años de duro trabajo en solitario del galo Eric Chahi, *Another World* es también uno de los máximos exponentes del software de garaje, una producción de autor que vivió su apogeo a fines de los 80 y que en la actualidad resulta inconcebible.

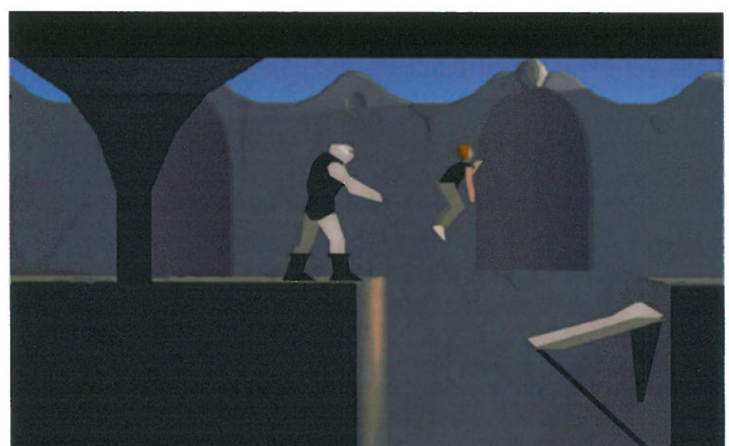
Su estatus de juego de culto, unido a la recuperación de los derechos del título por parte de Chahi, empeñado en ofrecer a los nostálgicos una edición conmemorativa, han propiciado el relanzamiento. El homenaje que realiza esta edición especial 15° aniversario viene en forma de extras tangibles: un reportaje *making of* que repasa el artesanal proceso de creación del título, el diario de desarrollo ilustrado con numeroso arte inédito, un libreto técnico y la banda sonora remezclada por el compositor original, Francois Freitas, única colaboración con la que Chahi contó en la creación de *Another World* desde casa de sus padres.



El éxito del juego dio lugar a una continuación, *Heart of the Alien,* en el que se narraban acontecimientos posteriores desde el punto de vista del compañero alienígena.

El videojuego ha sufrido una ligera puesta al día; su resolución se ha aumentado hasta soportar 2048x1600, estándar dentro de la alta definición. Además, y esto no gustará a los que disfrutaron con esta mezcla de aventura, acción y plataformas hace quince años, se ha reducido la dificultad en varios momentos clave para evitar que el título sea frustrante de cara a una audiencia masiva. Pese a todo, el original de 1991 está incluido en esta edición, dejando una puerta abierta a la nostalgia más exigente.

Esta edición 15° aniversario es una oportunidad de reencontrarse con uno de los videojuegos más emblemáticos de todos los tiempos, un claro tributo a una generación y a una filosofía de juego. El mimo puesto en los extras conmoverá a los fans. Para los más noveles, supone la ocasión de entender las raíces de un estilo que hoy sigue perdurando –*ICO, Oddworld*– y influye a los artistas contemporáneos. **[8]**



Another World sembró una importantísima semilla en el mundo de los videojuegos que ha perdurado en el tiempo. Fumito Ueda declaró que una de las fuentes de inspiración para *ICO* provino del título de Chahi.



EARTH DEFENSE FORCE 3

FORMATO: 360 PRECIO: 7.140 ¥ (45,28 €)
LANZAMIENTO: YA A LA VENTA (JAPÓN) SIN CONFIRMAR (EE.UU., EUROPA) DISTRIBUCIÓN: D3 ESTUDIO: SANDLOT

Que el tercer título de una serie incluya menos variedad que *Serious Sam II* puede sonar como la peor primera impresión posible, pero *Earth Defense Force 3* se concentra en una carnicería monotemática más intensamente que cualquier otro *shooter* caótico. Es una sencilla y fantástica nota de acción, sostenida por un juego entero. Sus pocos escenarios están reciclados sin piedad, al igual que los objetivos de busca y destruye de cada misión y los enemigos –hormigas y arañas gigantes, brillantes platillos volantes, monstruos alienígenas, naves nodriza kilométricas...– que reaparecen una y otra vez en combinaciones diferentes.

Visto este núcleo miope del juego, no sorprende encontrar poca evolución con respecto al *EDF2* de PS2, aparte del aumento de la escala, la intesidad y la mayor fidelidad. Desaparece el personaje femenino alternativo y se añade un *mech* a la lista de vehículos de ataque, pero el combate sigue siendo bueno gracias a la enorme cantidad de armas desbloqueables, que amplian la elección de la forma en la que quieres aplastar a las hordas invasoras. *EDF3* sobrepasa a otros muchos juegos de ciencia ficción que intentan lanzar al jugador en un mundo azotado por una guerra que tiene lugar justo delante de sus narices, por medio de una multitud de violentos enemigos que pueblan todas y cada una de las pantallas.

Este mundo ofrece una extraordinaria –aunque ligera– consistencia física. Si un enemigo está en tu línea de tiro, puedes dispararle y ver como se espachurra o cae del aire erráticamente, además, todos los edificios son destructibles. Pero ahí es donde la conexión acaba; los escombros que caen no causan daños secundarios y los cuerpos pronto desaparecen, aunque es algo que se agradece, ya que si no el campo de batalla acabaría intransitable, dado al número de muertes por minuto y la potencia de tu fuego.



Lo que más molesta del juego es tener que ir a buscar a los enemigos que no han sido abatidos en una emboscada y que vagan por el escenario dando vueltas y vueltas buscándote.

Un sólo misil es suficiente para abatir al más sólido rascacielos, y el fuego de la ametralladora básica hace tambalearse a un gigantesco mech. Es un juego que sobrepotencia tus virtudes y con poco te convierte en toda un arma de destrucción masiva, y poco más. Algunos de sus detalles visuales más destacables están lejos de considerarse así, el *framerate* puede pegar unos bajones serios en mitad de un importante asalto, la cámara tiembla y el formato panorámico soporta unas explosiones tan potentes que acaban desorientando. La ilusión de una guerra a escala épica sigue siendo poderosa y entretenida, pero acaba rota por la necesidad del jugador de exponerse a su tediosa naturaleza. **[6]**

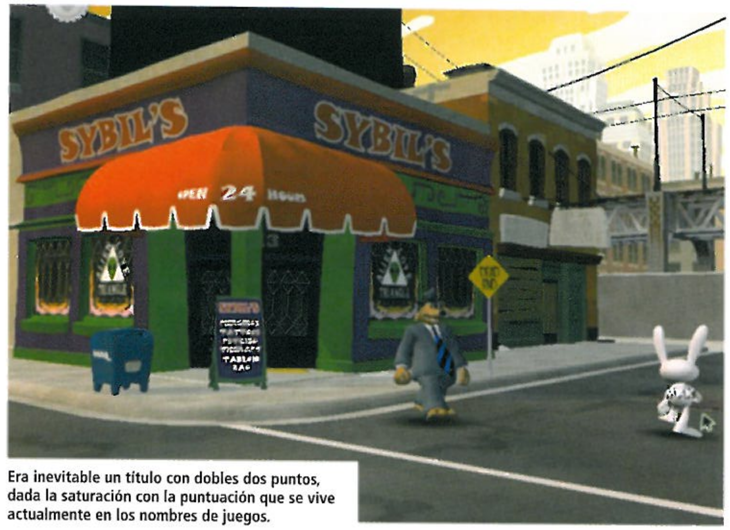


Los escuadrones de aliados humanos guardan una inesperada camaradería y un entusiasmo –coreando "¡EDF, EDF!"– a medida que abren fuego a los primeros enemigos que aparecen a lo lejos.



SAM & MAX: SITUATION: COMEDY

PLATAFORMA: PC PRECIO: 9 $ (6,92 €)
LANZAMIENTO: YA A LA VENTA (ONLINE)
DISTRIBUCIÓN: TELLTALE GAMES ESTUDIO: TELLTALE



Era inevitable un título con dobles dos puntos, dada la saturación con la puntuación que se vive actualmente en los nombres de juegos.

El regreso de *Sam & Max es* una noble historia de triunfo sobre lo imposible. El retorno de una serie cancelada y recogida por otra productora –parece que más por filantropía que por interés capitalista– esta valiente pareja de detectives son supervivientes natos. Además, consigue hacerte sentir culpable por desear que el acabado final haya sido mejor de lo que en realidad el juego es.

Pero eso no quiere decir que *Situation: Comedy* sea un desastre. Sólo dos juegos después de su regreso, *Sam & Max* muestra que emplea lo necesario para que su estructura episódica logre entretenerte, aunque sólo sea por una tarde, y sugiere una narrativa mayor que puede cohesionar todas las historias juntas. *Situation: Comedy,* contiene a partes iguales problemas y comedia, y, aunque extiende el planteamiento heredado de puzzles con puertas cerradas, los desafíos son lógicos y, a menudo, satisfactorios.



Sybil regresa desde *Culture Shock*, presumiendo de un cambio en su carrera de psicoterapeuta a prensa sensacionalista, especializándose, claro, en exclusivas sobre alienígenas.

Pero incluso si para Telltale Games supone un logro haber exprimido el planteamiento, nudo y desenlace del guión en tan poco espacio, el resultado pueden parecer un poco aburrido, especialmente cuando hay demasiado relleno y varias vueltas atrás para poder avanzar. Y en respuesta al corto periodo de tiempo que atesora, el juego ha sustituido longitud por amplitud: casi cualquier pantalla es un caos de pósters, nombres de producto, señales de precaución y recortes de periódicos sensacionalistas. El efecto de esta larga retahíla de situaciones cómicas es que funcionan menos de lo que deberían. A pesar de que *Situation: Comedy* lo intenta con chistes fáciles, su sátira es demasiado obvia la mayoría de las veces, y sus parodias más sosas de lo que se deben.

Pero *Situation: Comedy* tiene muy difícil disgustar. Por cerca de lo que cuesta una descarga del Bazar Xbox Live, Telltale Games ha creado un título que nunca pierde la buena predisposición con la que lo afrontas, sus fallos no te enfadan y, ciertamente, no te entretendrá demasiado tiempo. Pero tampoco te va a dar mucho sobre lo que pensar. Si los juegos que se cancelan deben hacer honor a su posición legendaria, *Sam & Max* tiene un trabajo doblemente complicado; primero, superar la cancelación, pero ahora su resurreccion debe demostrar que es un juego que puede prevalecer. **[6]**



KIRBY: SQUEAK SQUAD

FORMATO: DS PRECIO: 39,90 $ LANZAMIENTO: YA A LA VENTA (JAPÓN, EE.U.U) SIN CONFIRMAR (EUROPA)
PRODUCCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: FLAGSHIP

Los fans de Kirby deberían estar encantados con este pequeño plataformas que evita el trazado de rutas en la pantalla táctil con el que *El Pincel del Poder* nos hizo sufrir el año pasado en favor de un más simple adorno de la fórmula clásica de *Kirby's Dream Land.* Tal y como hizo en el 2004 con *Amazing Mirror* para GBA, HAL Laboratories ha cedido el desarrollo de este nuevo título de Kirby a Flagship. El ex-estudio de Capcom tiene experiencia trabajando como suplente de Nintendo –por ejemplo en los Zelda para portátil– y aún así demuestra una mayor afinidad por estos personajes que la que Artoon mostró en el decepcionante *Yoshi's Island DS* el mes pasado. En puros términos plataformeros, *Squeak Squad,* como el Kirby más canónico, es muy, muy simple: la diversión y la sofistificación las aportan las habilidades mímicas de esta oronda masa rosa –extraídas de los enemigos que acaba inhalando–.

Squeak Squad alberga dos docenas de alter-egos entre los que Kirby puede cambiar rápidamente, más que nunca, añadiendo un puñado más y dando poderes –fuego y hielo especialmente– para actuar en el entorno tanto como sobre los enemigos, sembrando cofres de tesoro con poderes que los mejoran con nuevos movimientos y atributos. Por encima de todo, mediante la representación en la pantalla táctil del espacioso vientre de Kirby, puedes almacenar y combinar las habilidades para crear poderes híbridos alternativos; una completa e interesante expansión de la experiencia Kirby.



Al juego principal se le unen sencillos minijuegos multijugador, que puedes compartir con otros usuarios de DS mediante descarga. Son pruebas de reacción basadas en la pantalla táctil, y divertidos sólo unos pocos minutos.

No tiene la misma capacidad en profundidad o retos a largo plazo; una vez descubierto el sistema, proporciona un acceso rápido al juego entero, pero *Squak Squad,* en conjunto, es un avance pulido e impecablemente diseñado. La banda de ratones ladrones que aparece en el título ensalza las cosas, ya que también intentan apropiarse del tesoro conseguido por el orondo héroe al final de cada nivel, desembocando en un pequeño entretenimiento al principio, pero que acaba repitiéndose en unas confusas escaramuzas. A pesar de esto, es un juego tan simpático, sentimental, con una mímica tan ingeniosa y bonachona, que difícilmente podrás quejarte. **[7]**



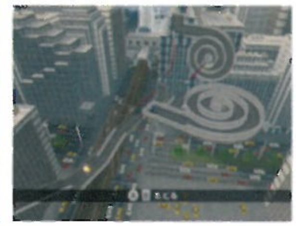
La construcción de los niveles es un poco plana gráficamente hablando, pero muestra la exhuberancia y encanto de los excelente *sprites. Squeak Squad* es también una delicia sonora, con efectos y música logrados y un marcado estilo 16 bits.



KORORINPA

FORMATO: WII PRECIO: 49,95 €
LANZAMIENTO: 9 DE MARZO DISTRIBUCIÓN: NINTENDO
PRODUCCIÓN: HUDSON ESTUDIO: HUDSON









Diferentes temáticas aseguran que *Kororinpa* es un lugar placentero, que se las arregla para parecer familiar y surrealista al mismo tiempo. No hay control de la cámara –se trata de juego sin botones– así que saca ventaja del modo mapa –arriba del todo– antes de empezar, para planificar tu ruta en los niveles más endemoniados.

Para algunas familias -muchas más de las que algunos habrían esperado hace un año- el dilema tras unas felices navidades llenas de juegos es: ¿que hay más allá de *Wii Sports?* Un catálogo de títulos de lanzamiento con pocos juegos Touch! Generations tan difundido en el atractivo de Wii, les ha dejado a muchos esperando. Es una de las ironías del lanzamiento, que los más hardcore fans de Wii –aquellos que han importado una versión japonesa de la consola– son los que están en mejor posición de disfrutar con los triple A que han aparecido en Oriente. *Kororinpa* es quizá el mejor ejemplo.

Es un juego imposible de explicar, así que hazte una idea por los pantallazos. Una piedra, un laberinto y un mando sensible al movimiento. El que más se le parece podría ser el *Marble Blast Ultra* del Xbox Live Arcade, ya que *Kororinpa* comparte su acercamiento poco exigente a la progresión del jugador: recoger las gemas para abrir la salida y relajarse, ya que la única penalización por fallar es añadir tiempo de más. Y, con plataformas móviles, cristalinos hielos, tubos de succión, ventiladores y precipicios a los que te acostumbrarás a caer.

El giro más determinante que aporta el juego más allá del territorio tan explotado de *Marble Madness, Mercury Meltdown* y *Super Monkey Ball* es que pone a prueba las habilidades que ya creías haber perfeccionado. La física del control quiere decir que no va a poner a prueba tus cualidades manejando un mando: va a probar lo bueno que eres manteniendo el equilibrio. Y la combinación de ese instinto real con la precisión del Wiimando equivale a que nunca ha sido tan fácil ni tan satisfactorio, acabar victorioso tras una fase en la que las cosas se han puesto muy feas. Kororinpa es exactamente el tipo de juego simple que Wii necesita promover. Los jugadores más curtidos pueden pensar que esto lo han visto antes, quizá sí, hasta que su tía acabe demoliendo su récord en la tabla de puntuaciones. **[6]**



Los laberintos más largos ponen a prueba tus nervios y tu paciencia: los *checkpoints* hacen que no tengas que repetir el nivel cada vez que te caes.

BURNING TIRES 3D



DISPONIBLE EN: MOVISTAR, ORANGE, Y VODAFONE
LANZAMIENTO: MARZO DISTRIBUCIÓN: I-PLAY
WEB: WWW.IPLAY.COM PRECIO: 3 €

John Carmack, creador de *Orcs&Elves* y *Doom* para móviles, respondía a un periodista en una entrevista que la evolución de los juegos este sector en un año es equivalente a cinco años si hablásemos de PC o consolas. Fishlabs no ha tardado mucho en darle la razón. De hecho, cuando pronunció estas palabras ya tenía en el mercado europeo 12 juegos 3D para móviles, frente a los dos de ID Software. *Burning Tires 3D* es otro ejemplo de lo que puede hacer el motor Abyss Engine para teléfonos móviles. Se trata de un motor gráfico que permite implementar múltiples texturas, gráficos 3D, e incluso cuenta con soporte para *motion-capture* en móviles Java sin ningún tipo de aceleración por hardware.

I-Play, gracias a un acuerdo de exclusividad, ya tiene algunos de estos títulos a la venta. Uno de ellos es *Burning Tires 3D,* que consiste en un juego de carreras que se desarrolla por todo el mundo. Lo cierto es que al jugarlo recuerda a los primeros juegos de carreras para PC, cuando las 3D comenzaron a verse en los ordenadores. *Burning Tires 3D* es un juego muy completo: durante las carreras le será posible al jugador empujar a sus contrincantes y recoger extras.

El jugador puede competir en hasta 12 escenarios con enormes saltos y estrechos desfiladeros. El juego incluye escenarios tan espectaculares como volcanes o glaciares y los vehículos responderán a los diversos escenarios con físicas adaptadas al terrero.

Burning Tires 3D es posiblemente uno de los juegos más avanzados de carreras para móviles que existe actualmente en el mercado, no sólo por las 3D sino por la espectacularidad de vehículos y escenarios. El motor gráfico permite un manejo fluido, sin saltos. En definitiva, si te gustan las carreras no deberías dejar de probarlo. **[7]**



Ya no hay que esperar para disfrutar juegos 3D en los teléfonos móviles. Gracias a Fishlabs, ya están aquí, con varios títulos disponibles.

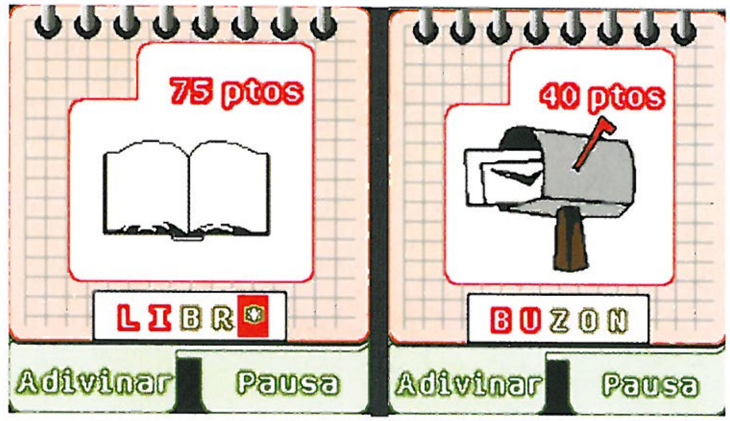


Los desarrolladores han abusado de la inspiración en *Gladiator* para la banda sonora. El nivel de la arena sufre de unos efectos de sonido muy rudos.

PICTIONARY



DISPONIBLE EN: MOVISTAR LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: ELECTRONIC ARTS
WEB: WWW.EAMOBILE.COM PRECIO: 3 €



Hay poco en Tiburón que no acabe escudriñándose cuando la mítica aleta aparece entre las olas y el pánico entra en acción. Turistas y bañistas huyen y salen del agua lentos como una pantalla de carga de la era 8 bits, atrapados por muros invisables e incluso teletransportándose a la orilla.

Que EA Mobile lleve juegos de mesa a los móviles no es nuevo. En *Pictionary* tu compañero debe dibujar algo en una hoja y tú debes saber qué está pintando en el menor tiempo posible. EA Mobile ha conseguido llevar este juego al móvil de manera intuitiva y original. El tema del dibujo se ha solucionado dignamente con un editor de dibujo sencillo, semejante al Paint de Windows: incluye pinceles, botes de pintura, borrador, etc. Se maneja de forma relativamente sencilla, aunque tendrás que invertir tu tiempo en hacer obras de arte. Pero lo mejor de este juego son sus modos. En el modo individual debes adivinar qué está dibujando el móvil o pierdes una vida. En el modo contra otro jugador, cada uno tiene asignada una tecla del móvil y quien antes adivine qué es lo que está pintando el terminal, debe pulsar su tecla e introducir el nombre. Pueden jugar hasta otros 6 jugadores. En este caso podrás jugar por parejas, al modo tradicional del juego de mesa, o en modo Fiesta, en el que el móvil decide quién dibuja y quién adivina.

En definitiva, *Pictionary* es todo un juego de mesa en un móvil que te permite hacer exactamente lo que un juego de mesa: pasar unas risas con unos amigos. Además, también permite jugar solo y, como extra, podrás realizar dibujos con su editor y ponerlos como fondo de pantalla o pasarlos a los amigos vía MMS. Las posibilidades son enormes. **[7]**

JEWEL QUEST II



DISPONIBLE EN: MOVISTAR, ORANGE, Y VODAFONE
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: I-PLAY
WEB: WWW.IPLAY.COM PRECIO: 3 €

La prestigiosa web inglesa de juegos para móviles Pocketgamer hace unas semanas publicaba los 50 juegos para móviles más vendidos en Inglaterra durante 2006. En la mitad de la lista se encontraba *Jewel Quest*. En su segunda parte, *Jewel Quest* ofrece un apartado gráfico muy mejorado, que incluso simula las 3D en los móviles de última generación. El apartado sonoro también ha sido cuidado, y se nota sobre todo cuando se agota tiempo, cono sonidos que rompen los nervios al más pintado.

El modo de juego se basa en unir tres gemas de igual color. Una vez que se unen, las casillas que ocupan las gemas se completan, hasta llenar el tablero. Eso sí, sólo puedes mover las gemas una casilla y sólo si con ello consigues unir tres gemas de un color. Esta es la principal dificultad además de jugar contra el reloj. La mayor dificultad está en las últimas casillas, ya que deberás buscar el modo de acercar hasta ellas las gemas que necesites, lo cual exige bastante pericia.

Jewel Quest 2 es una continuación poco arriesgada respecto de la primera parte. No habría estado mal introducir más innovaciones y aportar algo de más originalidad a una idea ya demasiado explotada. **[5]**



Completar cada puzzle requerirá buenas dotes de observación. Las últimas casillas por completar son siempre las más difíciles, sobre todo al jugar contra el reloj.



VA DE RETRO

JET SET RADIO FUTURE

PLATAFORMA: **XBOX**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **SMILEBIT**
ORIGEN: **JAPÓN**



Puede que Microsoft no haya obtenido la respuesta que quería con esta carta de amor al mercado japonés, pero ¿ha logrado algo mucho más potente que un juego?

El Skyscraper District es quizá el punto más alto del Tokyo reinventado de *Jet Set Radio Future*; la cumbre de un juego tan increíblemente vertiginoso que puede hacer que te estallen los tímpanos. Hay cinco minutos de escalada hasta la cima de su pico más alto: una eternidad en términos jugables, el mismo tiempo que en otros títulos tardarías en salvar al mundo. Pero *Jet Set Radio Future* no es como los demás títulos, y vale la pena tomarse tiempo en ese largo ascenso. Allí arriba hay una ficha Graffiti Soul coleccionable, además de *graffiti* que pintar por el camino, pero nada de ello es tu verdadera recompensa. El premio es algo mucho más inusual: 30 segundos de verdadera soledad, hasta que no te puedes resistir a la atracción de las calles que tienes a tus pies y bajas patinando desde esas alturas para volver al gentío bullicioso y la vida de la ciudad.

Hay cosas de las que se supone que debes hablar cuando te refieres a *Jet Set Radio Future*. Primero está el movimiento, la sensación inherente al juego de impulso continuo: de una simplicidad delirante, además de increíblemente atractiva, unas cuantas horas practicando el *grindeo* y el patinaje sobre ruedas te permiten pasar como una bala por cada nivel sin tocar siquiera el suelo. Y luego está la banda sonora: rock guitarrero japonés de lo más abigarrado, hip hop suave y trance con aroma antiguo, servidos con una fuerza que roza lo epiléptico. También está su principio básico: una pandilla de patinadores contra culturales enfrentándose a una megacorporación a base de cubrir la capital de Japón de pintadas. Y, por supuesto, está el *cel shading*: una esbelta estética aplicada con eficacia. *Jet Set Radio Future* lo tiene todo: equilibrio, alegría y una unión perfecta de gráficos, sonido y argumento.

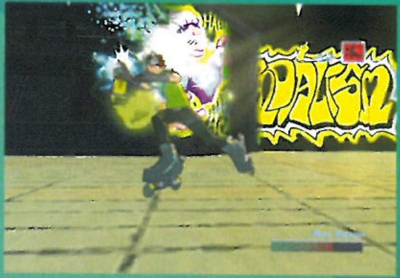
Unas horas practicando el *grindeo* y el patinaje sobre ruedas te permiten pasar como una bala por cada nivel sin tocar siquiera el suelo

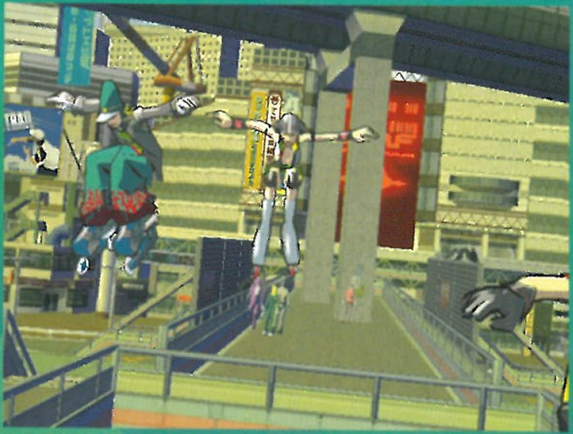
Pero se plantea un gran problema para los diseñadores porque, aunque los *graffiti* pueden ser la metáfora más adecuada para la expresión creativa que la cultura contemporánea ha creado hasta ahora, también evidencian el punto flaco de los videojuegos. Por decirlo así, no suelen destacar por su expresión creativa. Ha habido juegos artísticos antes, como *Magic Pengel*, pero *JSRF* no lo es. Es un plataformas, quizá la secuela más directa del Sonic 2D jamás creada: un viaje de saltos precisos a toda velocidad.

El *Jet Set Radio* original esquivó la cuestión de la creatividad con artimañas, haciéndose pasar por algo que no era. El juego podía dar la imagen



Aunque el garaje de los GG le proporciona una base central al juego y sirve como almacén de los personajes desbloqueables, es la luminosa Terminal Shibuya la que ofrece el punto central del mundo de *JSRF*.







El desafío gravitatorio de los saltos y los giros se complementa con el distorsionado sistema de movimiento del juego. Aunque exagerado en casi cada detalle, resulta robusto y fácil de manejar: los trucos, aunque sencillos, son un auténtico placer.



DÍA POR NOCHE

Jet Set Radio Future deja de lado el ciclo de día/noche convencional de juegos como *Zelda* o *GTA*. Cada escenario está unido a una hora del día. Es una idea típica de Sega, el mismo enfoque que ha enriquecido sus juegos desde los días de *OutRun* y *Afterburner*. En lugar de dificultar la inmersión, la idea del paso del tiempo de *JSTF* parece sutil comparada al atardecer de tres minutos al más puro estilo casino de Las Vegas de los juegos de mundo abierto. Las transiciones entre escenarios, yéndote al anochecer, llegando al amanecer, sugieren de forma elegante el tamaño y el alcance de la ciudad.



de un vago, pero pensaba como un director de proyectos. Con sus desafíos múltiples y sus enemigos en un avance constante, el tic tac del reloj convertía a *JSR* en un ejercicio de gestión del tiempo muy bien disfrazado. Debías realizar los *graffiti* en el mejor orden posible y explorar los complejos escenarios hasta la extenuación para encontrar la ruta más rápida.

Pero su continuación deja todo eso de lado, ahondando en la complejidad de las pintadas y, lo que es más importante, aumentando los límites de tiempo. Sin la tensión que dominaba el juego original, *JSRF* tenía que convertirse en algo diferente, algo nuevo.

Y lo hizo. Sin relojes que alteren la exploración, pone un nuevo énfasis en los escenarios. Los resultados apenas tienen precedentes: *Jet Set Radio Future* no es un juego, es un lugar. No es una coincidencia que la historia –mostrada en las calles mientras patinas y *taggeas*– ponga el dominio de la ciudad en su mismo corazón. Por una vez, no es tu vida lo que está en juego, sino tu forma de vida, y el éxito de la historia descansa por completo en la habilidad del juego para que te preocupes por el lugar que proteges.

El Tokyo futurista de *JSRF* es un escenario, sin duda, memorable. Una inmersión prolongada en sus cañones de rascacielos deja claro que Sega ha conseguido lo imposible: captar el peso y la variedad de una ciudad viva, con sus clases, sus pandillas y los conflictos entre las luces y las sombras. Desde los reflejos del sol en el hormigón de la terminal Shibuya hasta los dragones de neón de la calle 99, pasando por los cuervos y las cocheras abandonadas de Rokkaku-dai Heights con sus montañas de chabolas, las localizaciones de Tokyo son impactantes: están separadas, pero, de alguna manera, entrelazadas; nuevas, pero con un evidente poso cultural.

Es amplio y da libertad de movimientos, pero sería una equivocación etiquetar a *JSRF* como un juego de mundo abierto. En comparación con *GTA* o sus clones, la ciudad del juego es menos profunda a casi todos los niveles. Puedes escalar sus escenarios, pero no interactuar, y sus coleccionables, simples *tokens*. Y aun así, el mundo da más sensación de lugar real en una esquina que lo que *Just Cause* logró en una isla entera. ¿Cómo lo lograron? La respuesta está en la diferencia entre realismo y una sensación de realidad cuidadosamente creada. La decisión más importante, heredada de su hermano mayor, es el *cel shading*. Aunque parezca extraño que algo tan intencionadamente abstracto pueda hacer más creíble un espacio virtual, los desarrolladores han entendido que las texturas fotorreales nunca podrán crear consistencia, y Uncanny Valley lo aplica a los lugares y a las personas. La ciudad de *JSRF*, aunque no copiada de la vida real, tiene sentido en conjunto. Por eso su versión de Tokyo es tanto un fantástico sueño cómic como un lugar convincente, todo a la vez.

El interés del juego por crear una realidad propia y única impregna a fondo incluso la construcción de los niveles: aunque los escenarios son montañas rusas de colores brillantes, pocas veces lo parecen. Por regla general, son como surgidas del lento crecimiento de una metrópoli en crecimiento, más que de los caprichos y las necesidades de los diseñadores de niveles. El tamaño de las calles es difuso y convincente, los edificios y los parques están llenos de un desorden natural. En algunos lugares la ciudad incluso parece haber crecido demasiado, una torre de naipes demasiado forzada que amenaza con venirse abajo en cualquier momento. Los diseñadores quieren que veas barrios y distritos en lugar de niveles y rutas, y los diseños apoyan esta ficción, incluso





Los peatones se dispersan mientras te abres paso a través de las calles: quizá es un detalle pequeño, pero es otra muestra de la eficacia del tratamiento del trabajo tan importante que supone construir un mundo coherente.









Los gráficos cel shading son apropiados para la temática, y vitales para dar sensación de realidad. Dan al título el brillo de Sega, y permite unos magníficos pantallazos.



aunque en realidad guíen al jugador a través de un camino invisible hacia la línea de llegada.

Y por encima de todo esto están las multitudes. En las abarrotadas calles y en las atascadas autovías la sensación de que la vida de cada habitante de la ciudad es independiente del jugador es abrumadora. En casi todos los espacios de la ciudad hay montones de gente curiosa con excéntrica apariencia que sugiere existencias peculiares y personales. La guerra de pintadas que tú has emprendido contra el grupo Rokkaku no significa nada para ellos, y es lógico: si el juego girase en torno al jugador, perdería gran parte de su encanto.

La sensación de que la vida de cada habitante es independiente del jugador es abrumadora. Nunca antes un juego ofreció tanto donde mirar

Lo más importante de todo, quizás, es el caos. *JSRF* es un juego de un desorden desafiante, que llena la pantalla de todo tipo de mobiliario urbano y de detalles. Esos pequeños adornos visuales construyen el mundo del juego desde sus cimientos de una forma casi puntillista. La aglomeración de anuncios, basura, conos de aparcamiento y bicicletas abandonadas que satura las calles cumplen el mismo objetivo que las multitudes, sugiriendo sutilmente el funcionamiento caótico de una ciudad viva, habitada, y ofreciendo una idea de la gente que allí vive. Evocar este mundo requiere crear muchas piezas, desde andamios y antenas parabólicas hasta pináculos, ríos y vigas rotas. Nunca antes un juego ofreció tanto donde mirar, ni ha dado tantas razones para seguir mirando.

Los resultados de todos estos detalles acumulados siguen siendo un logro singular incluso cuatro años más tarde: *Jet Set Radio Future* no sólo tiene alma, también tiene opiniones propias y una perspectiva decididamente liberal. No es la lucha callejera de *graffiti* lo que impregna el juego de una sensación de conciencia social: es cómo el viaje a través de la ciudad desvela la clase de condiciones en las que sus habitantes viven. Del arrogante oropel del parque Faraón a las oxidadas chabolas de la colina Kiboaoko, *JSRF* emplea su abundancia de gente y de desorden para abrir un camino entre sus reconocibles clases sociales, un caleidoscopio cultural de poder y pobreza que toma los barrios de chabolas y los áticos-restaurante y los aplasta juntos.

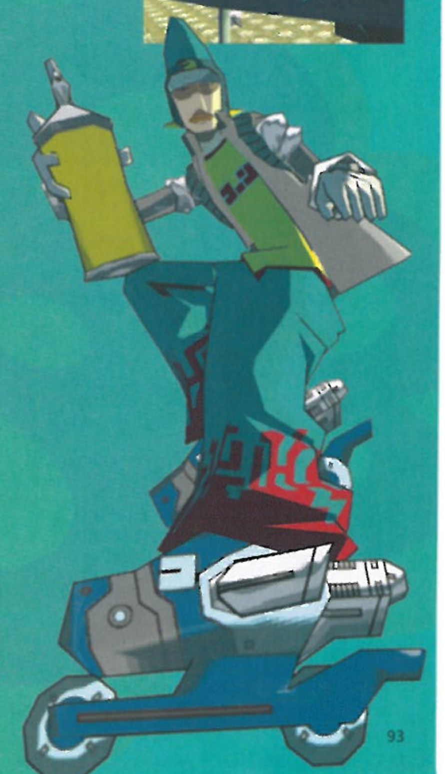
Desordenado, pero nunca feo, el diseño cumple. Vibrante, considerado y multicultural, fusiona lugares y jugabilidad hasta que no hay diferencias entre ambos. Una vez los objetivos se han cumplido, tienes ante ti toda una ciudad desbloqueada para explorar, y no tienes más motivación para hacerlo que el permanente placer del descubrimiento. ¿Lo sitúa ese detalle, de forma indirecta, entre los videojuegos más realistas? Quizá. Lo cierto es que explica por qué ese Graffiti Soul que espera en lo alto de Skyscraper District no es la razón verdadera para subir allí. *Jet Set Radio Future* le da vida a toda una ciudad con el objetivo de mostrar el alcance y los matices de las emociones que los juegos son capaces de provocar –soledad, claustrofobia, empatía–, además de arrojar luz sobre el tipo de procesos de diseño que deben llevarse a cabo si van a experimentarse más a menudo. Esta sencilla historia de rebelión casera sirve como recordatorio –incluso ahora– de lo excepcional que es encontrar un mundo de un videojuego para el que valga la pena ahorrar.



¿QUÉ ELIGES?

Aunque en los juegos de Sega es habitual poder escoger entre un amplio plantel de personajes, *JSRF* es opuesto al monótono y continuamente ampliado reparto de Sonic. Aunque sería un error jugar con alguien que no sea Gum, es fácil enamorarse de casi cualesquiera guerrillas de *graffiti* que pululan por Tokyo. Aunque atributos como la velocidad y la agilidad pueden insinuar un enfoque táctico de la selección de personajes, los factores reales que debes tener en cuenta son cómo bailan cuando no hacen nada y cómo llevan el pelo.






¡Te compramos tus películas y videojuegos!
preciok

Preciok te garantiza el buen estado de cualquier compra que realices.

Calidad Preciok Garantía

¿No sabes qué hacer con tus películas y videojuegos que ya no usas?

1 Reúne tus pelis y videojuegos que ya no uses

2 Acércate a nuestra tienda Canal Ocio



3 Te los compramos todos, **al contado**

4 Además, compra a bajo precio productos Preciok

Preciok:
sólo en tiendas franquiciadas

canal ocio
cine y videojuegos

Valladolid
C/ Canterac, 23
Telf.: 983 294 025

Valladolid
C/ Lope de Rueda, 1
Telf.: 983 263 543

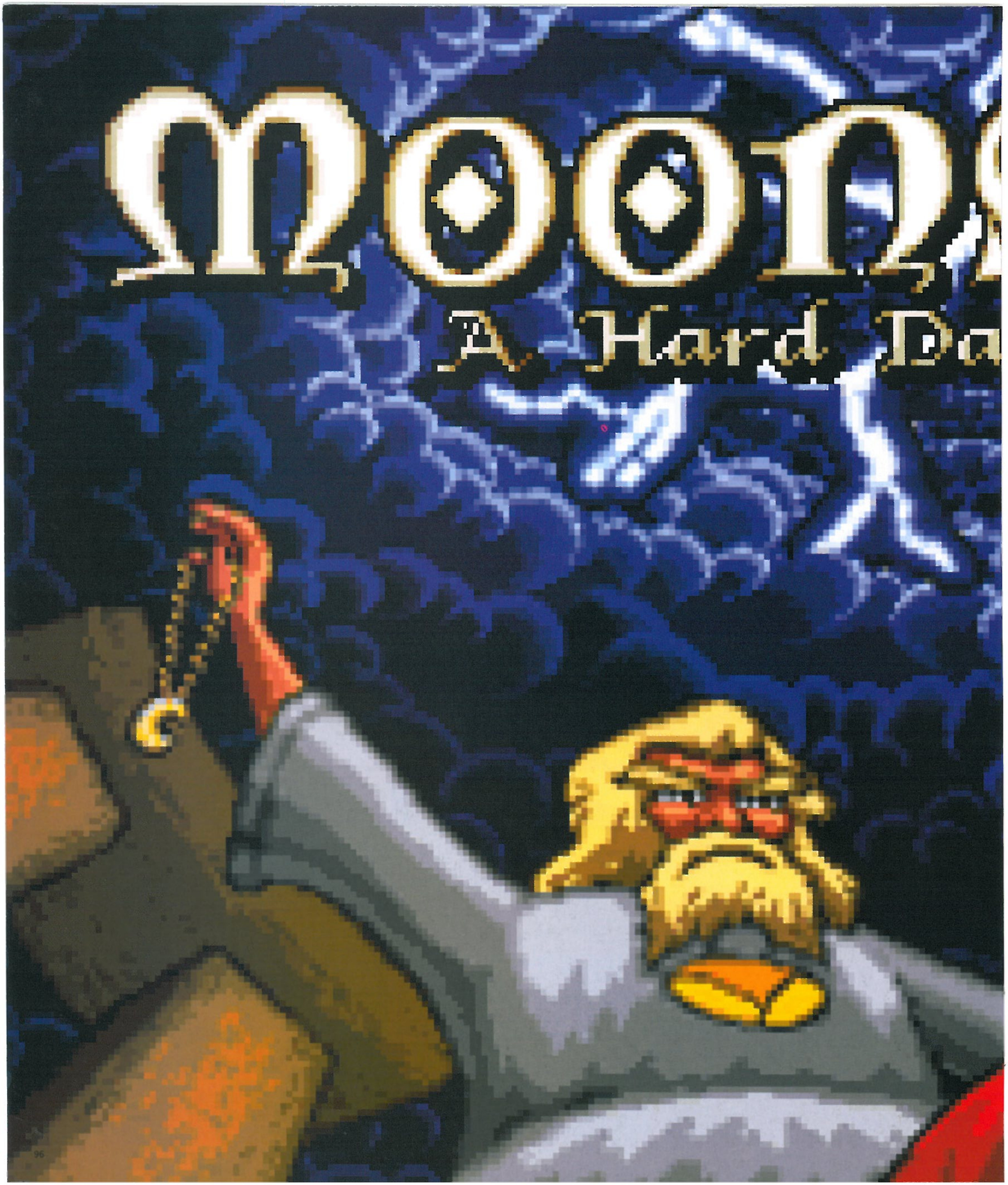
Santander
María Cristina, 1
Telf.: 942 215 300

Burgos
Avda. Eladio Perlado, 12
Telf.: 947 221 142

Ciudad Real
Avda. Tablas de Daimiel, 2
Telf.: 926 274 081

Ciudad Real
Ronda Alarcos, 24
Telf.: 926 27 30 87

Ciudad Real
Calatrava, 21
Telf.: 926 25 64 64


Moon
A Hard



THE MAKING OF...
MOONSTONE: A HARD DAYS KNIGHT

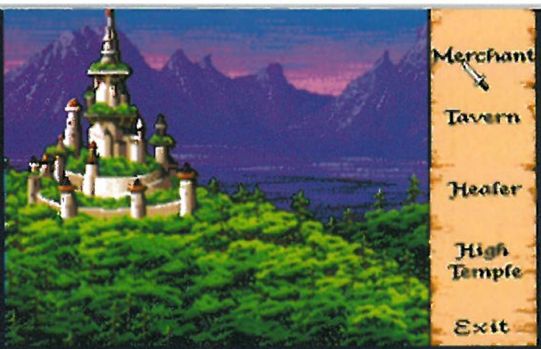
La crítica lo atacó y el público lo ignoró, pero este pionero del gore en los videojuegos se ha convertido en un clásico de culto

PLATAFORMA: **AMIGA, PC** DISTRIBUCIÓN: **MINDSCAPE** ESTUDIO: **ROB ANDERSON, TODD PRESCOTT** ORIGEN: **CANADÁ** FECHA DE LANZAMIENTO: **1991**

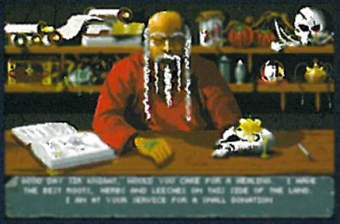
Es toda una sorpresa descubrir que quizá el mejor juego británico para Amiga (excepto quizá *Works* de Team 17) haya sido desarrollado por dos canadienses. Desde su sombría ambientación medieval y su sentido del absurdo a lo Monty Python hasta la peculiar banda sonora de Richard Joseph, todo en *Moonstone* resulta inconfundiblemente británico.Los creadores, Rob Anderson y Tod Prescott, crecieron en Oakville, un suburbio de Toronto, en Canadá, donde sus años de formación juntos tuvieron poco que ver con los orígenes bárbaros de *Moonstone*. Compartieron experiencias como escudriñar la fantasía sugerente de Robert E. Howard, asombrarse con los tebeos de *Conan el Bárbaro* de John Buscema, ver las películas de Sylvester Stallone y Terry Gilliam y jugando al *D&D* contra sus compañeros de clase. Aunque las carreras de este dúo avanzaron en principio en direcciones distintas, al compartir una visión (y una muy sangrienta) estaban destinados a unirse.

Anderson había estudiado animación en el cercano Sheridan College antes de graduarse en desarrollo de juegos con Gray Matter: "Comencé a desarrollar *Moonstone* en 1988 cuando estaba acabando *Fiendish Freddy*. Surgió este deseo de evolucionar a partir del simple material gráfico", recuerda. Prescott estudiaba en la Universidad McMaster para licenciarse en biología cuando la pareja ideó su ambicioso proyecto. "Yo tenía un Atari 2600 y un Apple II+ de niño, y no puedo evitar pensar que *Adventure*, *Ultima* y *Wizardry* tuvieron influencia indirecta sobre *Moonstone*", recuerda Prescott.

"*Adventure*, *Ultima* y *Wizardry* influyeron en *Moonstone*, pero la inspiración vino de los juegos de mesa *Talisman* y *The Dark Tower*"







El paso entre inventario, acción, mapa y conversación dieron a *Moonstone* mayor diversidad que lo que sugería su mecánica de lucha.



EL CUENTO DEL CABALLERO

Puedes elegir entre cuatro campeones: el caballero rojo, sir Edward; el caballero azul, sir Godber; el caballero verde, sir Jeffrey, y el caballero dorado, sir Richard. Se salvan de forma idéntica por el color de sus atuendos y localización del comienzo, pero cada fan de *Moonstone* parece tener su propio favorito. "A los caballeros en realidad se les conocía como rojo, azul, verde y dorado; no les puse nombre hasta que ayudé a escribir el manual. Finalmente, cada uno fue bautizado después de que un grupo de amigos que conocí en Mindscape me ayudaran en la infernal fase final del desarrollo. Mi favorito personal es Godber", confiesa Anderson.

Prescott renuncia al romanticismo a favor de lo práctico: "Mi preferido es sir Edward ¡porque yo quería siempre quitarme de en medio aquellos malditos trolls lo antes posible!".



"Sin embargo, mis inspiraciones decisivas fueron los juegos de mesa *Talisman* y *The Dark Toser*... los dos deben de andar todavía en algún rincón de mi sótano. Rob sugirió la idea a su entonces jefe en Gray Matter, Chris Gray, y éste la propuso a Mindscape UK. Poco después pusimos manos a la obra".

Hasta el día de hoy, *Moonstone* presume de una fórmula de juego en buena medida insólita. En parte juego de rol, en parte *hack'n'slash*, se yuxtaponen fases de reflexión y negociación ante un mapa con interludios de un combate asombrosamente visceral. Prescott apunta: "Concebí *Moonstone* como una versión de un juego de mesa de fantasía orientado en esencia a la acción, con la intención de que puedas acabarlo en una sola sesión de entre dos a cuatro horas".

Aunque la mecánica de combate está claramente influenciada por el infame *Barbarian* de Palace Software, al ver todas las muertes chorras que hay en *Moonstone* se viene a la mente la película *Los caballeros de la Mesa Cuadrada* de Monty Python. Parece que Anderson y Prescott rindieron un homenaje explícito al filme de Gilliam con su muy personal versión de los Caballeros Negros, que insisten en perseguir a los jugadores incluso después de haber recibido numerosas palizas. Pero tenían un origen bastante más prosaico: "En realidad, ¡nos impusieron a aquellos Caballeros Negros! –sonríe abiertamente Prescott–. Yo hubiera preferido no tenerlos, pero Mindscape insistió. Pensé que la búsqueda y los aspectos multijugador eran más que suficientes".

Imaginar los abigarrados escenarios de *Moonstone* fue lo mejor del proceso creativo. Prescott lo recuerda: "Rob tuvo algunas ideas ingeniosas –creo que podría haber sido un especialista en apasionar e involucrar a los jugadores– y juntos simplemente las pusimos en marcha". En una funesta búsqueda, los caballeros terminan empalados, devorados, decapitados, aplastados, quemados, electrocutados, estrangulados, destripados e incluso colgados... y todo ello de las maneras más explícitas. ¿Buscaban los desarrolladores la polémica?

Prescott es un puntito provocador: "Nuestra intención no fue hacer *Moonstone* lo más sangriento posible; sino crear algo con lo que nosotros mismos quisiéramos jugar". Anderson añade: "Mi filosofía fue hacer que perder en *Moonstone* fuera tan entretenido como ganar. Pero no éramos conscientes de que estuviera prohibido en Alemania", sonríen picarones, insinuando un cierto orgullo por el impacto de sus andanzas *gore*.

Moonstone contiene uno de los audios más famosos de Amiga, lo que tampoco es mucho dado que se trata de un formato prácticamente desprovisto de los clásicos MOD. Aunque llegó al proyecto en su etapa final, el célebre compositor de Amiga, Richard Joseph, ayudó en dotar a *Moonstone* de una atmósfera tensa. Anderson se deshace en elogios a Joseph: "Considerando la programación que se le dio, la banda sonora de Richard fue fenomenal, captó la esencia de *Moonstone*", y Prescott le interrumpe para decir: "Me encanta ese toque a lo Peter Gabriel".

La contribución de Joseph fue un ejemplo de profesionalidad llevada al límite, pero los intensos efectos sonoros de *Moonstone* no provenían de fuentes tan impecables. "Si la memoria no me falla, Rob sacó las muestras de películas de acción en VHS alquiladas. como *Red Sonja*", recuerda Prescott con una sonrisita irónica.

> **"Nuestra intención no fue hacer *Moonstone* lo más sangriento posible, sino crear algo con lo que nosotros mismos quisiéramos jugar"**

Previsto en principio como un proyecto de un año de duración, *Moonstone* se alargó hasta casi dos: una tarea impresionante considerando que el equipo principal consistía en dos personas. Anderson recuerda aquel agotador proceso: "Unos mil *artwork* en papel antes de volcarlos al Amiga con una digitalizadora EasyL para Deluxe Paint III y IV". Anderson renderizó con el animador Dennos Turner cada uno de aquellos dibujos. Prescott interrumpe para afirmar: "Yo dibujé parte del material mágico, espadas y armaduras. Básicamente, si parece un trabajo que tardó dos años en hacerse es que seguramente lo hice yo".

La presión era significativa; algunos jugadores enfadados podrían señalar que *Moonstone* es tan famoso por su espíritu *gore* como por sus *bugs* y cuelgues. Prescott dice con una mueca: "Que





Los dueños de un Amiga que jugaron *Dark Messiah of Might & Magic* han visto un atisbo de *Moonstone* en su acción. Ese ritmo de movimientos y pulsación de botones, alternando ataque y defensa, genera una sensación intemporal de éxtasis.









recaiga sobre mí toda la culpa. Estaba matriculado en un curso a tiempo completo y subestimé cuánto tiempo iba a tener que dedicarle. Volviendo la vista atrás, la verdad es que habría sido útil no incluir algunas cosas, sobre todo en el testeo, pero Mindscape quería sacarlo para las navidades de 1991. El estrés pudo con nosotros".

El carácter bárbaro de *Moonstone* implicó que nunca pudiera ver la luz en Norteamérica, pues al juego se le negó el acceso a un mercado decisivo. "Toys'R'Us denunció que era demasiado violento para venderlo... y en 1990 esa cadena vendió el 25 por ciento de todos los videojuegos que se comercializaron en Estados Unidos, de manera que Mindscape decidió no sacar a la venta *Moonstone* en Estados Unidos", explica Prescott con expresión de frustración.

Y todavía habría más decepciones; Mindscape, percibiendo que ese énfasis de *Moonstone* por una acción visceral podría atraer a los propietarios de Genesis y SNES, llevó el juego a Sega y Nintendo. Anderson se lamenta: "A ambos les encantó el juego, pero adujeron que de ninguna manera podrían vender un título con tanta sangre. Yo alegué que había un 'conmutador gore', pero nadie quería correr riesgos. Y Nintendo se empeñaba por entonces en mantener contra viento y marea una política en contra de la sangre de cualquier tipo".

"A Sega y Nintendo les encantó el juego, pero adujeron que de ninguna manera podrían vender un título con tanta sangre"

Irónicamente, menos de un año después, ambos, Toys'R'Us y Nintendo, reconsideraron su postura y ganaron una fortuna con el *Mortal Kombat* de John Tobias y Ed Boon. El resto ya es historia del videojuego. Anderson recuerda con filosofía: "*Mortal Kombat* alteró de forma irrevocable la percepción de la industria, pero Midway ya había conseguido una clientela fiel en los *arcade*... lo cual era más seguro para ellos. Los tiempos han cambiado en lo que se refiere a la sangre en los juegos actuales". Prescott señala: "*Moonstone* habría funcionado en consolas, pero la decisión de Toys'R'Us, vista hoy, no me molesta; supongo que ha pasado demasiado tiempo".



Retirarte de la batalla a una taberna ralentiza el paso del juego el tiempo que te lleve tirar dados. Una sabia decisión dada tu esperanza de vida.

Anderson, que permanece en la periferia de la industria de los videojuegos, está abierto a la posibilidad de preparar una segunda parte: "Tenía un documento de diseño bastante sólido, con ideas escritas y algunos esbozos gráficos, pero cuando el juego original no se convirtió en un éxito de ventas, Mindscape se echó atrás. Aún estudio la opción de hacer *Moonstone 2*". Anderson, un admirador de Microsoft, tal vez sucumba a los encantos del XNA de la Xbox 360 y el resurgimiento del retro en el Live Arcade.

Prescott, mientras tanto, está bien en su carrera como programador de Java: "La industria de videojuegos es a veces como una tienda de dulces. Eso está bien cuando tienes 20 años y estás soltero, pero no cuando ya tienes 30 y estás casado. Puede que las aplicaciones web de Enterprise Java no sean tan sexy como programar juegos C++, pero esas 40 horas semanales de trabajo vienen genial cuando quieres ir a jugar al golf o a esquiar a las Montañas Rocosas... ¡o jugar a *Half-Life 2!* Cuando me retire podré desarrollar juegos para consolas como hobby, nunca digas de esta agua no beberé...".

La conversación gira hacia la herencia de este título; algo desconcertante, ya que *Moonstone* no triunfó ni en las críticas ni por las ventas. ¿Por qué sigue siendo un favorito de los fans tras más de tres lustros? Prescott reivindica: "*Moonstone* sigue siendo único; el único otro videojuego que se me ocurre que es remotamente parecido es *Archon* para Atari 800".

¿Tuvieron alguna influencia sobre los juegos de ordenador? Responde: "Es bonito pensar que sí, pero, al fin y al cabo, el dinero habla y no creo que *Moonstone* hiciera lo suficiente para llamar la atención y lograr que se nos conociera. Pese a todo, me asombra la cantidad de gente con la que me he tropezado que ha jugado con él aunque nunca haya salido en Norteamérica; supongo que eso lo dice todo. El dinero no puede comprar ese tipo de sentimiento".

Anderson concluye: "*Moonstone* tuvo éxito ante todo como un icono de culto, y estoy orgulloso de que todavía lo apoye un grupo de fans leales".



El *concept art* de las peleas comprende poco de la magia visual del juego. Como en muchos clásicos de Amiga, la creatividad corrió a cargo de los *sprites*, que podían imitar desde sangre hasta tripas.



Al subtítulo en inglés le faltaba el apóstrofo, ¿fue por un espadazo o cosa de las esponjosas teclas del amiga?

Creadores

Como el DNI de los desarrolladores

■ **EMPRESA:** Pendulo Studios, S.L.

■ **FUNDADA EN:** 1994

■ **NÚMERO DE EMPLEADOS:** 13

■ **EQUIPO DIRECTIVO:** Felipe Gómez Pinilla, Ramón Hernáez y Rafael Latiegui

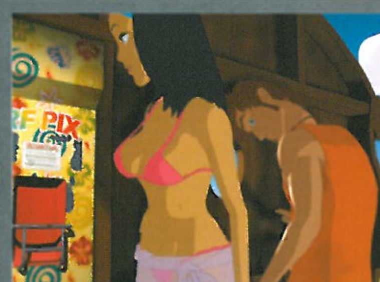


■ **URL:** www.pendulostudios.com

■ **SOFTOGRAFÍA SELECCIONADA:**
Igor: Objetivo Uikokahonia (1994), *Hollywood Monsters* (1997), *Runaway: A Road Adventure* (2001), *Runaway 2: The Dream of the Turtle* (2006)











Sobre estas líneas, *Runaway 2*. En la columna de la derecha, *Hollywood Monsters*.

■ **UBICACIÓN:**
Madrid (España)

■ **PROYECTOS EN CURSO:**
Runaway 3 (PC y consolas), Proyecto sin nombre

■ **TODO SOBRE EL ESTUDIO**

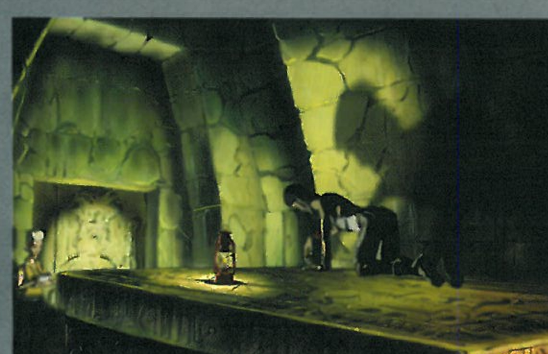
Dice la empresa: "Creamos Pendulo Studios en 1994 con una clara intención: realizar aquellos videojuegos a los que querríamos jugar. En nuestro caso se trataba –y se trata– de la aventura gráfica, un género singular por pausado, detallista y creativo, a través del cual se pueden ofrecer emociones poco habituales en la narrativa interactiva.

Desde entonces hemos producido cuatro títulos de aventura, cada uno más ambicioso que el anterior. Runaway, nuestro anterior proyecto, supuso un punto de inflexión en todos los aspectos, llegando a cotas de aceptación que culminaron cuando fue elegido mejor juego del año para PC en Francia.

La expectación creada por nuestro último lanzamiento, *Runaway 2*, así como las impresiones generadas, apuntan a convertirlo en nuestro mayor éxito hasta la fecha, tanto que por primera vez estamos sopesando una conversión para consolas.

Sin embargo, aún nos sorprende que nos consideren un referente internacional en la aventura gráfica, y esperamos hacernos merecedores de tales elogios con este juego. O con el siguiente".

En España, *Runaway 2* va a ser distribuido por FX Interactive. Está previsto que esta aventura gráfica llegue a los anaqueles de las tiendas españolas la próxima primavera.



A fondo

Todo sobre los nuevos desarrollos

El factor Q

Después de años trabajando "en modo sigilo", la compañía británica de gráficos que está tras DirectX acelera el desarrollo de los juegos



Servan Keondjian, consejero delegado de Qube Software.



Jamie Fowlston, jefa de programación de Qube.

www.qubesoft.com

Cuando se trata de desarrollo de software, hacer algo bien puede llevar más tiempo de lo que uno espera. "Cuando dejé Microsoft pensé: 'Seis años y habremos terminado'", recuerda **Servan Keondjian,** consejero delegado de Qube Software en Londres. Desde entonces han pasado ocho años.

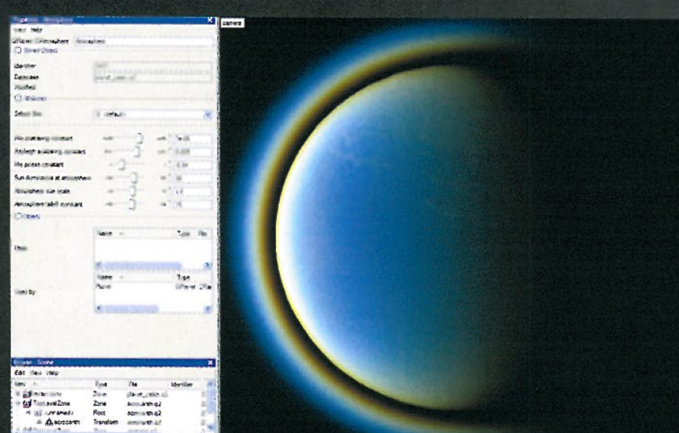
Pero Keondjian, que trabajó en Redmond después de que su anterior empresa, RenderMorphics, fuera comprada para crear la base de la tecnología de desarrollo de juegos DirectX, no ha estado inactivo este tiempo. De hecho, de forma bastante silenciosa, Qube Software (cuyo responsable tecnológico es Doug Rabson, cofundador de RenderMorphics), ha trabajado duro. Uno de sus proyectos en marcha es el software Digital Designer de Lego. También acaba de lanzar Earthsim, una simulación planetaria virtual basada en información de la NASA. Pero estos proyectos de consumo no son la razón de la existencia de Qube; no son más que ejemplos que dejan ver lo que de verdad está ocurriendo entre bastidores. "Nuestro objetivo ha sido conseguir una solución de middleware que de verdad guste a los desarrolladores de juegos", resume Keondjian con una sonrisa burlona.

"Nuestro objetivo ha sido conseguir una solución de middleware que de verdad guste a los desarrolladores"

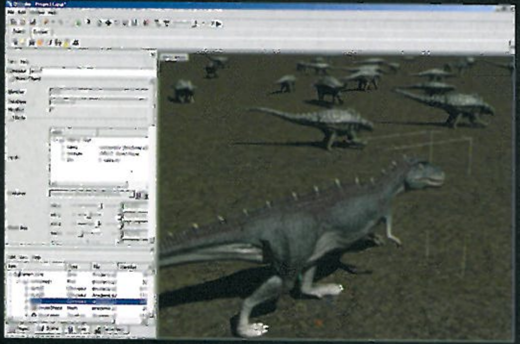
Ahora, cuando por fin se dispone a anunciar el motor extensible y genérico de la compañía y el entorno de herramientas –que provisionalmente se denomina Q 2.0– en su opinión, el momento no podría haber sido mejor si hubiera planeado el calendario él mismo. "Nos ha llevado más tiempo de lo que pensábamos, pero no queríamos decir: 'Estamos orgullosos ' hasta que creyéramos que es verdad", dice. Esta actitud coincide a la perfección con la convicción de que la transición a la nueva generación está forzando a la industria a considerar nuevas formas de desarrollo.

Keondjian apunta: "La charla sobre Middleware 2.0 es en el fondo una reivindicación de la dirección que tomamos. Todo el mundo está intentando deconstruir el motor. El monolito se está rompiendo en muchos trozos. Este es el enfoque en el que hemos venido trabajando mucho tiempo y con el que hemos conseguido una versión acabada".

Por supuesto, como ya se dijo en esta sección hace unos seis meses al tratar sobre compañías especializadas en herramientas como Freescale y Emergent, por no hablar de Microsoft y XNA, están evolucionando también hacia una estrategia basada en frameworks. En lo que Qube espera suscitar un impacto, sin embargo, es en cómo se aplica esa filosofía a la arquitectura del motor de un juego: básicamente consiste en simplificarlo hasta unos entornos de bajo nivel, con cientos de *plug-ins* susceptibles de pro-

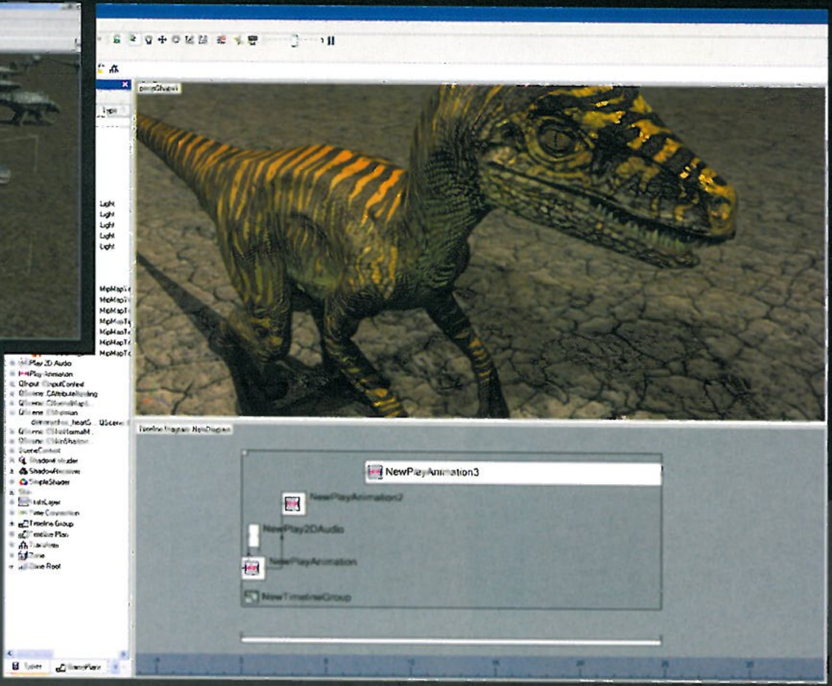


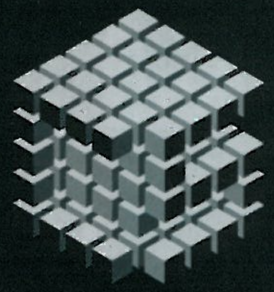
La herramienta de producción del QServer une la estructura de tiempo real con el canal artístico: cada plug-in puede generar un banco de diapositivas atribuidas. Aquí, las áreas de sombra de la atmósfera terrestre permiten manipular la apariencia sin que intervengan los programadores.





Qube está orgulloso del streaming de datos de Q 2.0. En Earthsim, el *plug-in* de renderizado del terreno gestiona unos 450 Mb de datos, pocos de ellos soportados por la memoria.





Aquí una demostración de las estrellas del Mundo de los Dinosaurios de Earthsim, la tecnología motor del Q 2.0 es un *framework* diseñado para ser poblado con componentes de conexión específicos, tales como máquinas de animación e IA, que pueden compartirse por varios proyectos y estudios.

porcionar funciones concretas de cara a juegos específicos.

La característica más importante es cómo el Q 2.0 proporciona a los desarrolladores una base coherente para el desarrollo. Por su carácter abierto y flexible, permite que los profesionales puedan importar sus componentes de juego actuales, y establecer una biblioteca de tecnologías que puede ser compartida entre múltiples equipos. Esto también entronca con su producto compañero llamado QServer, que conecta los componentes del motor en tiempo real con el flujo de trabajo de un artista o un editor de niveles.

Como señala Keondjian, Q no es una tecnología para estudios novatos que sólo deseen tomar el motor de FPS más reciente y combinarlo con unos cuantos diseños nuevos. Está diseñado para hacer del desarrollo de juegos un proceso más rápido, pero no más sencillo, al menos no al principio.

Quizá sirva mejor para ver como usar Q 2.0 la noción de construir estructuras complejas como un niño con una enorme pila de ladrillitos Lego. Una comparación más técnica que él utiliza es el paquete Maya de creación 3D: "Maya fue asimilado por la industria cinematográfica, en la que los estudios escriben sus propios *shaders* y *plug-ins* de modelado y renderizado. Lo que hemos hecho es algo similar para los estudios de juegos, aunque eno un entorno de trabajo en tiempo real en el que puedas conectar tu propio sistema de renderizado, mientras operan al tiempo la compresión, la conectividad, el *streaming* y la gestión de los datos. Y hemos dedicado mucho tiempo a trabajar con los detalles más mundanos, asegurándonos de que el producto final es realmente bueno".

Una consecuencia de esto es que Q va en contra del supuesto de no proporcionar integraciones oficiales con otros proveedores de middleware. De hecho, Keondjian reconoce que, para vender middleware, ya no se trata de proporcionar a las compañías los mejores gráficos: "Tiene que ver con ofrecer a los clientes las facilidades para adaptar su propio algoritmo de gráficos de acuerdo con el tipo de juego que están haciendo".

Aunque Q se entrega con *plug-ins* de gráficos, en realidad no espera que los usen muchos clientes. Incluso llega a ser más sacrílego hacia los 'dioses middleware': Q no incorpora ni inteligencia artificial ni componentes físicos.

Sin embargo, Keondjian no piensa que ésta sea la cuestión: "Cualquier codificador líder puede mirar a lo que estamos proporcionando y ver cómo introducir la física en él. Q es para estudios que ya saben lo que están haciendo, que poseen tecnología de motor y herramientas que quieren mantener, mientras plantean el salto a la nueva generación".

Aunque está en conversaciones con un estudio británico, Qube está buscando más candidatos que puedan trabajar junto a él. Keondjian enfatiza: "Lo que nos importa es la relación. Queremos estar seguros de que Q sea la tecnología adecuada para el juego que ellos estén haciendo. Se trata de encontrar gente que sepa lo que está haciendo y asegurarnos de que les podemos apoyar para que sus juegos tengan éxito comercial y nuestra tecnología esté respaldada".

Pero como esa situación es poco probable que suceda antes del año que viene (como muy pronto) Qube continúa trabajando, aconfiando en que aquellos que saben esperar tendrán su recompensa en su momento.

Abarcar todas la plataformas

Tras haber trabajado en títulos como *Driver* y *Stuntman*, **Jamie Fowlston** conoce de primera mano el reto de vender juegos. Y tras haber pasado un par de años trabajando en Q, la jefa de programación está utilizando esa experiencia para la próxima generación de desarrolladores de juegos. Subraya: "Q te da lo mejor de ambos mundos. Como está desarrollado con esos pequeños componentes que trabajan juntos, puedes utilizar los componentes que te proporcionan o, si necesitas funcionalidad extra, puedes sacar los nuestros y colocarlos en los tuyos".

Prosigue: "Podríamos decir que Q es un metamotor. Nosotros incluimos todas las piezas que pudieras considerar ligeramente genéricas a parte de inteligencia artificial y física. También es un proyecto híbrido, con un carácter único porque, que yo sepa, nadie más ha creado algo así".

Q funciona con PS3, PS2 y Xbox, con Windows, Linux y Mac. Pronto se sumará la Xbox 360; ha sido ignorada hasta ahora porque se la considera la más sencilla de dar soporte. De hecho, Fowlston asegura que la tecnología podría migrar a cualquier hardware que utilice procesadores de punto flotante: PSP y Wii son otras opciones, al menos si las piden los clientes. "Hemos trabajado con PlayStation 2 durante el desarrollo para asegurarnos de que está realmente optimizado", afirma. La tecnología utiliza un formato de datos similar al Component Object Model de Microsoft, aunque más optimizado: mientras los desarrolladores escriben código C++ que necesita compiladores, Q y sus plug-ins funcionarán a través de programas de soporte.

De esta forma, todos los *plug-ins* creados pueden intercambiarse entre varios proyectos de videojuegos. "Como tenemos interfaces de entorno de trabajo bien definidas, cualquiera puede mezclar y combinar los *plug-ins* con otros, procedan de juegos distintos o de geografías lejanas", dice Fowlston. Qube ya ha escrito cientos de plug-ins para sus propios proyectos, algunos de los cuales estarán disponibles para clientes. Pero en un futuro podría existir un mercado comercial de plug-ins, de la misma forma que el que Autodesk ha alentado en torno a 3ds Max.

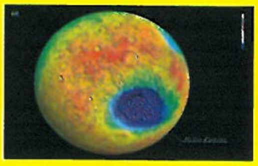


Estrellas fugaces

Además de crear la tecnología Q, Qube está también trabajando en Earthsim; algo que el Servan Keondjian describe como un navegador del sistema solar online y una enciclopedia interactiva.

Creados a partir de Q 2.0 y QServer, la Tierra y la Luna se pueden descargar gratis (desde www.earthsim.tv) aunque los otros planetas están disponibles por suscripción. Qube está también planeando crear documentales interactivos basados en su tecnología. Los ejemplos incluyen descubrimientos astronómicos como la búsqueda de agua en Marte, mientras que Mundo de Dinosaurios proporcionará un enfoque exhaustivo del ecosistema de estos animales.

"Earthsim ha sido una buena excusa para crear efectos gráficos y escribir conexiones que después podemos colocar en el motor", argumenta. "También estamos considerando la idea de acometer un proyecto de juego más tradicional pero Earthsim nos ayudará a filtrar el mensaje de que Q no está limitado a géneros específicos".



Qube espera utilizar Earthsim para crear documentales interactivos, sobre temas como la búsqueda de agua en la superficie de Marte.



POR JEFF MINTER

EL PROGRESO DE YAK

Notas desde el taller del diseñador de juegos

QUE TODOS LOS PROBLEMAS SEAN ÉSTOS

Vale, confieso que no estoy del todo de acuerdo con la postura de la revista sobre la PS3 hace un par de números. Por una parte, el reportaje sobre esa consola se refería a los visualizadores de la OX360 y la PS3 con el objetivo, al parecer, de ilustrar las diferentes estrategias de Microsoft y Sony. Decía que el visualizador de la 360 es psicodélico y angulado, mientras que el de la PS3 era más agradable y fluido. (Y que, bueno, que era interesante que Sony te diera el privilegio de pagar por dos visualizadores más a través de descarga.)

Creo —y puedo hablar con cierta autoridad porque he sido yo quien ha creado el sistema de visualización de la 360— que debería apuntar una pequeñita omisión en esa comparación: La 360 tiene 100 visualizaciones distintas, disponibles desde el comienzo, sin necesidad de descarga ni de pago; y estas visualizaciones cubren toda la gama entre lo anguloso, lo psicodélico, lo suave, lo fluido y cualquier otro matiz que se te ocurra que pueda haber entre todos ellos. Por no mencionar la interactividad multiusuario, que permite a los usuarios que lo deseen modificar cualquiera de esos 100 visualizadores de un número de formas prácticamente infinito.

Dudo que las visualizaciones por defecto de cada consola sean un exponente de las posturas de ambas compañías; el visualizador por defecto de la 360 se eligió simplemente porque a mí me pareció que quedaba bien y pensé que respondía bien a a la mayoría de tipos de música, y sospecho que el visualizador fluido por defecto de la PS3 se escogió para que fuera congruente con el estilo general de su interfaz de usuario, con esos ribetes suaves y fluctuantes detrás de cada elemento, un estilo que introdujeron hace un par de años en la interfaz de la PSP.

En realidad, no hay tanta diferencia entre las dos plataformas; en mi opinión, es demasiado pronto para decir que la 360 es lo mejor de la "vieja" generación o que la PS3 es el principio de la "nueva". Conozco a un montón de gente que trabaja con ambas máquinas y hay consenso en que son equivalentes. La PS3 es más silenciosa que la 360: eso está bien. Y tiene tecnología Blu-ray, lo cual también está bien si tienes una tele en alta definición. Podría decirse que la 360 tiene una GPU algo mejor, y que la PS3 tiene una CPU algo mejor. Microsoft posee mejor infraestructura *online* y a mí me gusta más la interfaz de usuario Blades que la de PSP/PS3.

En cuanto a la importancia de la tecnología Blu-ray (y del HD-DVD) en los videojuegos... bueno, es, cuando menos, discutible. Los motores de juego actuales no deberían necesitar un nivel de capacidad tan prodigioso con FMV; hoy día son tan buenos que pueden gestionar sin problemas las escenas intermedias. La utilización de la memoria, si acaso, debería ser más eficiente que en generaciones anteriores. Pocos desarrolladores de juegos van a tener que llenar todo el espacio de un disco Blu-ray de 25 Gb con contenido de juego, porque lo más probable es que estén desarrollando para las dos plataformas, ya que seguramente se convierta en algo habitual desarrollar en las dos por una simple cuestión económica.

Los juegos de las *first party* y los exclusivos son los que podrían sacar partido de esa capacidad extra. Pero ¿a qué coste? Si de verdad vas a llenar 25 Gb de material que de verdad es juego y no relleno prerrenderizado, necesitas más gente trabajando durante más tiempo; eso implica más costes de desarrollo y equipos más grandes en un negocio que ya es bastante arriesgado y sin garantía de obtener más beneficios haciendo todo eso. Derrochar recursos no hace que un proyecto sea siempre bueno: más no siempre quiere decir mejor.

> Derrochar recursos no hace que un proyecto sea siempre bueno: más no siempre quiere decir mejor

Así que analicemos los juegos y olvidemos la guerra de especificaciones, porque son en gran medida irrelevantes. Escoge guiándote por los título exclusivos y de las *first party* que más te gusten. Se ha anunciado *Wipeout* definitivamente para la PS3 el año que viene, así que no hay duda de que habrá una consola PS3 bajo mi plasma antes de que salga. Y *MotorStorm* parece prometedor. Me encantan los juegos de carreras enloquecidas.

En todo caso, cuando escribo esto todavía resuenan los ecos del Día Wii, y me he pasado la mayor parte de la última semana dándole al nuevo sistema de Nintendo, que es la verdadera rareza de esta generación. Las primeras impresiones son muy favorables. Los juegos *Wii Sports* (por lo menos Tenis, Bolos y Golf, que son nuestros favoritos) son más impresionantes de lo que creía, y ofrecen una diversión instantánea gracias a todos los matices que brindan sus controles. Y tras jugar a *Monkey Ball* con el Wiimando no me imagino volviendo a jugar con una palanca analógica. Y, por supuesto, luego está siempre *Zelda*, el delicioso *Zelda*...

Soy un jugador francamente feliz ante el año que tenemos por delante. Tengo dos de las máquinas de la nueva generación de hardware y las disfruto, y conseguiré la tercera en unas semanas. El único problema será tener tiempo para todos los juegos que están en camino, pero me gustaría que todos mis problemas sean éstos.

Jeff "Yak" Minter es fundador del laboratorio británico Llamasoft, cuyo proyecto más reciente fue el sintetizador visual integrado en la Xbox 360.



Illustration: tstokes



TIENDAS ESPECIALIZADAS EN VIDEOJUEGOS
BLADE CENTER
castelldefels
Av.c.Olimpic C.C.L'Anec Blau
936321687
figueres
Vilafant, 7
972678781
figueres
Sant Josep, 15
972678781
igualada
Clos, 55
938068273
manresa
Alcalde Armengou, 18
938730838
manresa
Galeries Passeig Pere III, 39
938730838
manresa
C.C. carrefour local 12
938730838
sabadell
Tres Creus, 164
937273849
terrassa
Extremadura, s/n hyper eroski
937839222
¿Quieres formar parte de nuestro grupo de tiendas? info@bladecenter.es
¡escúchanos!
Ràdio Sabadell 94.6
www.radiosabadell.fm
completa la nueva coleccion
Caos Planar
WORLD WARCRAFT
THE BOARD GAME
el universo de World of Warcraft en tu tablero
www.devir.es
BLADE CENTER
ven a tu tienda BladeCenter con esta revista
y te regalaremos 3€ por una compra superior a 35€


POR TIM GUEST

LA COLUMNA DE GUEST Postales desde el universo *online*

DESEOS VIRTUALES

Un domingo, hace poco, me quedé despierto hasta las 5 de la mañana. Tenía trabajo, me había echado una siesta y no estaba cansado, pero, a quién quiero engañar, lo cierto es que estaba esperando a ver el iPhone.

Durante años ha habido rumores sobre un prototipo de teléfono diseñado por Apple. Los que lo habían visto decían que era increíble, un diseño clásico, diminuto, con pantalla táctil, que haría por los teléfonos móviles lo que el iPod hizo por los reproductores MP3.

El domingo, Brian Lam, de Gizmodo, posteó un comentario breve: el iPhone saldría el lunes. Recorrí foros buscando información hasta que supe cómo sería el iPhone. Fino. Con una memoria flash de 4 u 8 gigas. Con dos baterías, para que pudieras hacer una llamada cuando la música hubiera muerto. Con una pantalla táctil que ocupaba todo el frontal. Incluso sabía por qué Apple lo anunciaba sin mucho bombo: LG iba a lanzar el Chocolate KE850, un diseño similar, y Apple quería golpear primero. Al día siguiente, se lanzó el iPhone. Lo hizo Linksys. Era una serie de teléfonos IP domésticos. Un día después, empecé a rastrear el MacWorld.

El proceso de estimular el deseo se basa en un engaño idéntico al de los anuncios de créditos instantáneos en la tele; idéntico al engaño de la cultura capitalista. "¿Atraviesas un mal momento, te van mal las cosas? —te pregunta el experto en marketing—. Aquí tienes un crédito más, un viaje más, un dispositivo electrónico más..."; es decir, una más de esas cosas que te han hecho estar tan mal como estás. Lo que el (hasta entonces imaginario) iPhone me ofrecía era simplicidad: ¡reproductor MP3, organizador y teléfono, todo en uno! ¡Un chisme en lugar de tres!, ¡simplificar mi vida! La verdad es que ya tengo de todo eso. Lo primero que tendría que hacer sería ver de qué otros organizadores tendría que deshacerme.

El deseo se origina en nuestro yo físico. Nietzsche escribió: "El alma es sólo el nombre que damos a algo que está en nuestro cuerpo". Para Nietzsche, el deseo de dejar atrás nuestro cuerpo era el deseo de muerte. Paradójicamente, el deseo de dejar el cuerpo —una motivación fundamental para jugar con videojuegos— nace en el cuerpo. Pero ahora la gente está empezando a cansarse de dejar atrás sus cuerpos.

En la escalada armamentística que vive el mundo de las consolas, Nintendo apostó por el mando de la Wii. En su afán por implicar físicamente sus cuerpos, los jugadores han destruido lámparas, han herido a sus mujeres e hijos y han incrustado los mandos en la tele.

> En su afán por implicar sus cuerpos en los videojuegos, los jugadores han destruido lámparas y han incrustado los mandos en la tele

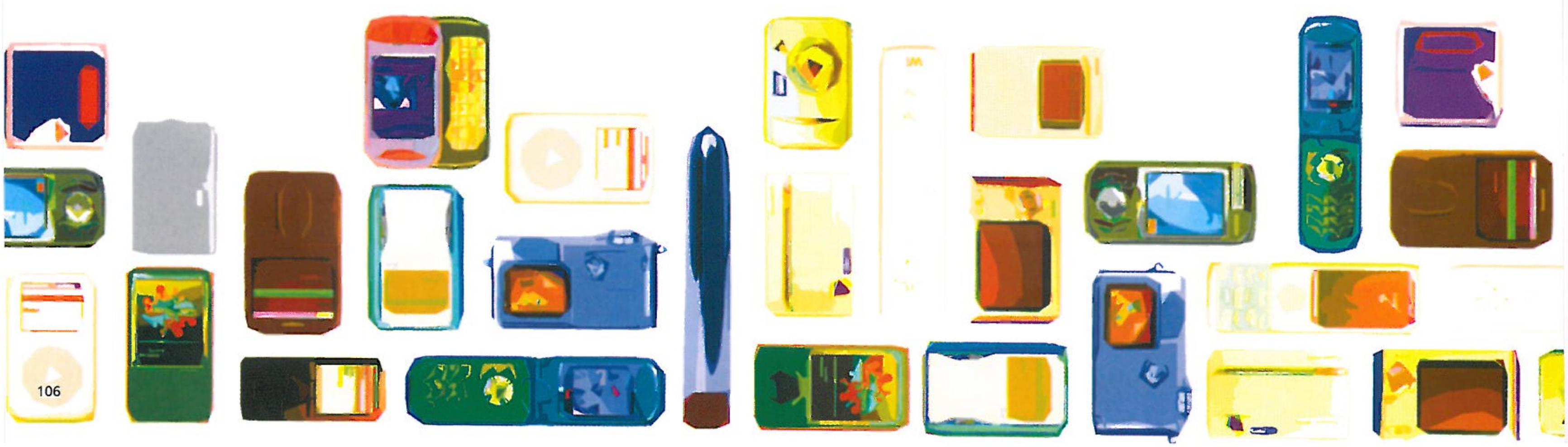
Y no dejan de emerger otras analógicas físicas de nuestra experiencia virtual. Los teléfonos con GPS pronto leerán notas físicas, y facilitarán información sobre cualquier edificio al que apuntes con tu terminal. Una compañía coreana ha desarrollado un PDA que, mediante una"red de área corporal", permite interactuar los dispositivos que lleves encima; tocando una impresora haces que imprima algo, o a una persona le transfieres unos ficheros.

Kyle Machulis, un investigador algo heterodoxo, ha modificado una bicicleta estática para que, pedaleando en el mundo real, él se mueva dentro de los juegos. Otro fanático de *World of WarCraft* ha configurado una rutina en su PC, y la ejecuta mientras juega.

Pero Machulis llamó más la atención por su invento más reciente: un vibrador configurado para interactuar con un mundo virtual. En 2005 construyó un accesorio en forma de pene de plástico para la Xbox (que rebautizó como 'SeX-Box'); Machulis me contó que incluso había fabricado un mando en forma de consolador para mundos textuales. En octubre del año pasado, lanzó la última versión del vibrador. Durante una presentación pública, Machulis hizo una demostración de su vibrador. Creó un avatar, un cubo azul —"un cubo normal... pero si eres un cubo, estás caliente"—, y en el mundo real sacó un Trance Vibrator (dispositivo que se sincroniza con el ritmo de la música, vendido como accesorio del *Rez).* En 2004, Jane Pritchard, de la web Game Girl Advance, escribió un artículo sobre practicar el sexo con el Trance Vibrator... Después de que Machulis lanzará su *plug-in* para *Second Life,* el precio en eBay de estos vibradores extáticos se duplicó. En la presentación, Machulis demostró su versión para *Second Life;* cuando el cubo se movía, el vibrador lo hacía. Era una prueba con un prototipo, y permitió a los diseñadores de *Second Life* construir cualquier juguete sexual que se les ocurriera.

Durante años, los anunciantes nos han enseñado a buscar comodidad en las máquinas. Deseo y tecnología se han fundido en nuestras mentes y la gente siente, como al parecer le pasa a una quinta parte de los residentes de *EverQuest,* que su yo primario es un duende digital. Dispositivos como el vibrador difuminan todavía más la línea que separa las conexiones reales de las imaginarias... pero al menos comienzan a reintegrar el cuerpo; así que nuestra manera preferida de matar el tiempo no nos matará al mismo tiempo, en el sentido nietzscheano, a nosotros también.

El libro de Tim Guest sobre mundos virtuales,* Second Lives, *saldrá en abril. Visita su página timguest.net



BEST BUY Consumer Products

www.bestbuy.es



Tu música siempre contigo

Easy Sound MP3 Pocket SD

Reproductor MP3 con ranura para tarjetas SD/MMC

- Reproductor de música MP3, imágenes JPEG, y clips de vídeo comprimido.
- Memoria interna de 128 MB / 1GB / 2GB ampliables mediante tarjetas SD / MMC
- Pantalla LCD a color de 1,5 ".
- Radio FM integrada.
- Grabación de voz y radio.
- Batería recargable de Li-Ion.
- Función de disco externo USB 2.0.

*Tarjeta SD no incluída

PVPr (128 MB) 34.99 € / 5.821 pts
PVPr (1 GB) 56.99 € / 9.482 pts
PVPr (2 GB) 79.99 € / 13.309 pts

Easy Sound MP3 Cool



Reproductor MP3 / WMA y FM ajustable al cinturón, con carcasas intercambiables, función E-Book y batería recargable.

PVPr (512MB) 38.99 € / 6.487 pts
PVPr (1 GB) 48.99 € / 8.151 pts

Easy Sound Voyager Bluetooth



Autorradio CD / MP3 con conexión inalámbrica Bluetooth para teléfonos móviles y entradas USB y SD.

PVPr 134.99 € / 22.460 pts

Easy Sound Machine FX



Radio FM / CD / MP3 con mando a distancia y práctica asa de transporte.

PVPr 39.99 € / 6.653 pts

BEST BUY Consumer Products
902 408 408
info@bestbuy-int.com
www.bestbuy-int.com
www.tiendabestbuy.com

Irresistible Technology



POR MR BIFFO

BIFFOVISION Desbloqueada la opción de quejas

¿IMPORTA EL TAMAÑO?

La otra noche vi la versión extendida de la peli *King Kong*, de Peter Jackson. Como la criticaron tanto en su estreno por ser demasiado larga, los productores han decidido alargarla más todavía. Después de la primera hora —que habría salido ganando si se hubiera quedado en media hora—, la mitad y el final me recordaron a un juego (y no necesariamente uno protagonizado por *Donkey Kong*). El guión avanza muy poco entre escena y escena, son sólo una serie de secuencias de acción que atrapan tu atención a base de adrenalina. Como entretenimiento para pasar el rato, me lo pasé bien. Sólo un idiota diría que vale lo que cuesta.

Esto me hizo pensar. Hace unos años cambió la idea de que, cuanto más largo es un juego, mejor. "Ellos" decían que íbamos a vivir experiencias de juego más cortas, pero más jugosas. No habría tantos niveles en los juegos, pero los que hubiera iban a estar llenos de innovación, y todo eso. La razón es que tenemos todos tanto que hacer que no tenemos tiempo para sentarnos y jugar más de 30 horas con un juego. No tiene nada que ver con el hecho de que, cuanto más cortos sean los juegos, más juegos comprará la gente, y que será más baratos producirlos.

Sin embargo, no estoy seguro de que toda esta revolución tuviera lugar realmente. En una época en la que tardas semanas en terminar títulos como *GTA* o como *Oblivion* (suponiendo que no sucumbas antes a la narcolepsia), y en el que el nuevo título de *Zelda* es el más grande de toda la serie, sigue habiendo ahí fuera un montón de juegos 'grandes'.

Lo que ha cambiado es que ahora tenemos más experiencias de juego de final abierto. *Animal Crossing*, o *Electroplankton*, o *Buzz*, o *Guitar Hero*, son juegos a los que volverás después de haber visto todo lo que pueden ofrecerte. La cantidad de juego que te darán títulos como *Nintendogs* o *Los Sims* depende de la cantidad de atención que pongas en ellos. Lo que lleva a las preguntas: ¿Cuánta vida debería darte un juego?, ¿cuánto vale la pena un juego?

Hace poco que terminé *Gears of War*. Lo que hace, lo hace de manera brillante. Imagina lo genial que sería si tardaras un par de sobremesas más en completarlo. ¿Qué dices?, ¿que no lo he jugado en todos los niveles de dificultad, ni he reunido todas las etiquetas COG? Eso no es *gameplay*. Eso es como hacer que una tarta sea más grande añadiendo serrín a la masa. Sí, podéis refunfuñar porque no haya incluido el Xbox Live. Ya sé que puedo jugarlo *online*, pero no me he gastado más de 60 euros para que me llame "maricón" un adolescente americano. Sé que podría rejugarlo, esta vez junto a mi ayuda de cámara, pero el centro de la experiencia es el modo para un jugador, y y por eso es por lo que decidí pagar ese dinero. Y me acabé *GOW* con la sensación de que me habían timado.

> "Eso no es *gameplay*. Eso es como hacer que una tarta sea más grande añadiendo serrín a la masa"

Siempre me he opuesto a las distintas dificultades en los juegos (con las excepciones de *Perfect Dark Zero* y de *Timesplitters 2*, en los que tenías diferentes objetivos según la dificultad que escogieras). Siempre me da la sensación de que es una manera artificial de alargar el juego. ¿Por que voy a molestarme creando más contenido y formas de jugar cuando puedes simplemente añadir dos líneas más de código?

No me sentiría así si no fuera porque me gasto unos 60 euros en cada juego. Sé que el precio de los juegos es materia de debate desde hace mucho, pero es una discusión que parece que no nos podemos permitir más tiempo. El último que sugirió que deberíamos bajar el precio de los juegos fue perseguido por una muchedumbre armada.

El pasado junio, Kaz Hirai, de Sony, decía: "Durante, aproximadamente, los últimos 12 años, la expectativa del consumidor era que los juegos en disco costaban entre 39 y 60 dólares". ¿Crees que está admitiendo que ése es el precio que pueden poner a los juegos más que el que tendrían que tener? Es una locura. Los juegos no tienen que ser tan caros: da igual lo que te cuenten. Son así de caros porque todos nosotros lo hemos aceptado, y en cuanto alguien sugiere que son un pelín caros, toda la industria de los videojuegos se le echa encima.

Bajar el precio de todos los juegos beneficiaría a todo el mundo: a los consumidores, porque podrían permitirse más de uno cada seis meses, y a las compañías de juegos, porque la gente les compraría más juegos.

No estoy abogando por una gran bajada de precios. No espero que los juegos se vendan al mismo precio que los DVDs, porque las películas ya han recibido ingresos de su paso por los cines (aunque las películas pueden costar diez veces más que el juego más grande que puedas imaginar). Sólo deseo una reducción sensata del precio que me evite sentirme estafado.

No hay forma humana de hacer que eso suceda, porque requeriría el esfuerzo conjunto de toda la industria, y nadie quiere ser el primero en hacerlo. Y mientras sigamos comprando juegos por encima de su precio ayudaremos a que se mantengan en esos precios, y al hacerlo, literalmente, seguiremos limpiándoles el trasero con nuestro dinero.

Mr Biffo cofundó Digitiser, sección de videojuegos del teletexto en el británico Channel 4, y ahora escribe, sobre todo, para la televisión.



Fórum



Número 10

ONLINE OFFLINE

Extractos del foro de discusión de EDGE Online

Tema: ¿Cómo debería ser un título nuevo para arrasar? ¿Qué guión, qué ambientación? ¿Otra entrega de fantasía en una época lejana? ¿Una invasión de extraterrestres?
DrGonzo

Una anciana de los paises del Este, envuelta siempre en un chal, que defiende a dos niños pequeños que huyen de la KGB.
Mr. Brooks

Lo he dicho antes y lo diré ahora. Un *FPS* en un mundo abierto que culmine en una hoguera inmensa dentro de un rascacielos gigantesco.
ScotsWahey

Después de haber visto anoche *Las cuatro plumas*, un *FPS* en la época del Imperio Británico. Y con animaciones realistas en las cargas.
paranoidandroid

Lo ideal: unos asesinos ninja cyborgs con poderes mentales que cabalgan dragones espaciales. Lo más probable: una guerra de gágsters en 3D poblada por unos cinco personajes.
Dan Dare

Leer las cartas al director de su revista o navegar por los foros españoles de páginas especializadas en videojuegos me convence, cada vez más, que el usuario español de videojuegos está obstinado en valorar la imparcialidad de sus editoriales o redactores.

Desgraciadamente, en este país, o eres de Nintendo, o eres de Sony, o eres de Microsoft. También puedes ser de PC o sólo de juegos de lucha, o de coches o de puzzles. La industria se ha mantenido al margen de estas polémicas hasta ahora, ya que podían convivir más de tres sistemas al mismo tiempo, pero los tiempos están cambiando y los directivos comienzan a poner en entredicho a sus competidores. Parece ser que la frase "sólo puede quedar uno" es cada vez más cierta.

Si ojeáramos una revista de motos, nos daríamos cuenta que esto sólo pasa con los videojuegos. Me extrañaría mucho una carta al director de un amante de motos después de leer un artículo sobre el último modelo de Yamaha y comprobar como se la comparaba con su flamante Suzuki.

Para EDGE, evidentemente, el mundo del videojuego es un negocio, pero para todos sus lectores es un entretenimiento. Relajémonos y disfrutemos de la partida!
Albert Murillo

Para EDGE lo importante son los juegos, los buenos juegos, esos que nos hacen disfrutar y también sentir, dado su precio, que la inversión ha merecido la pena. Otra cosa es "sólo puede quedar uno"; está claro que todos los usuarios perdemos si éste es el resultado. Cuantas más plataformas mejor y el apoyo en este número al futuro de los juegos para PC deja claro que EDGE esta con todos y con ninguno.

Ayer me compre vuestra revista, la Nº10 y os aseguro que será la última. Hay artículos en los que no me quejo, pero no creo que una revista de videojuegos y consolas vaya a criticar a éstos, Sobre todo estoy bastante enfadada con el artículo del *Guild Wars*. Personalmente creo que es uno de los mejores juegos de ese estilo, incluso mejor que el *World of Warcraft*, y no soy la única que piensa de éste modo.

No creo que debáis criticar un juego que no habeis jugado, y digo eso, porque la interfaz que tanto criticais se puede modificar hacer grande o pequeña y si te molesta es porque quieres, y luego las escenas de vídeo que decís que son mediocres... hmm... ¿a cuántos juegos habéis jugado para tener esa opinión? Una revista tendría que ser más objetiva y no tan subjetiva, ¿qué pasa? ¿que ahora lo que digan los creadores de esta revista es lo que realmente tiene que ser? Entrevistad a gente que realmente juegue a los videojuegos sobre los que escribís.
Cristina Sánchez Pujol

Todos tenemos nuestra opinión con respecto a nuevos juegos, formada muchas veces por prejuicios que nos han creado juegos parecidos. Te podemos asegurar que en EDGE trabajan los mejores críticos internacionales, que no se dejan influir y que no tienen prejuicios.

Acabo de leer el Número 9 de su revista, y por primera vez estoy decepcionado. Al ver la portada pensé: "mira, un análisis a fondo de la nueva consola de Sony. Interesante, espero que pongan sus puntos a favor y en contra". Pero, según iba leyendo, mi pensamiento cambio por este otro: "otra revista comprada por Sony".
No entiendo cómo, analizando una consola, en este caso PS3, la comparan a XBOX360 y Wii, dejando a estas últimas 2 en ridículo en comparación con la todopoderosa PS3. Por poner solo un ejemplo de que la PS3 no es tan buena y grande os diré que no escala los gráficos de los juegos de la PlayStation original y la PlayStation 2. O mejor dicho, sí los escala, pero a lo bruto y sin aplicar filtros, con lo que el resultado es horroroso (ver vídeo en www.youtube.

¡Gana un año gratis de EDGE!



Escríbenos sobre algún aspecto destacado de los videojuegos, algo que te preocupe o, simplemente, da tu opinión sobre algún aspecto de la industria. El próximo mes seleccionaremos una carta de entre todas las publicadas; será la ganadora de una suscripción de un año a la revista EDGE. **El ganador del reproductor Best Buy que regalábamos este mes ha sido Albert Murillo.**

Concurso "Tú también puedes"

A falta de ayudas oficiales y públicas, iniciativas como las de Ars Futura intentan ayudar a los creadores en la medida de sus posibilidades. Ahora, Ramón Nafria (Nae), ha convocado, como iniciativa personal, el concurso de videojuegos "Tú también puedes", en el que el único requisito es que el primer enemigo sea un caracol. Hay varios premios, el primero de 300 euros, donados por Nae y por Diego Cadenas, Javier Santana, Flavio Escribano, José Mª Cuadrado, Antonio López (Mr. Pengo), Anaitgames, Movilenio, Tapazapa, Nerlaska y La Zona Oscura. Más información de las bases en naemem.blogspot.com

com/watch?v=IoCD9TwLrVs&eurl=.
Cristóbal Ortiz

La retrocompatibilidad es siempre un problema en las nuevas consolas. El análisis de la PS3 en el número 9 ha sido realizado por un incondicional de Sony, de eso no hay duda, pero contar "todo el mundo está mirando la PS3 y se da cuenta de que es una porquería". Con todos mis respetos, la porquería es la opinión de este señor...

Sin conocer vuestros ejemplares vendidos (aunque sí sé que están bastante por debajo de otras revistas multiplataforma), con cada número per-

"Una vez formada la personalidad del individuo, si es estable y no patológica, está por demostrar la influencia negativa de los videojuegos"

con opiniones como la de Minter de este mes evidencia que, en general, EDGE es la revista más independiente del panorama nacional.

El tema de Mr. Biffo me tiene confuso. Si en el primer número se pasaba con las alabanzas a Sony, en el quinto (el siguiente que compré) hacía todo lo contrario. ¿Qué pasa, que ese mes Sony no pagó o qué? Me resulta curioso tener que oír en un número "A menos que Sony haga algo monumentalmente absurdo, [...] la nueva consola va a barrer" y tan sólo 4 meses después déis lectores que no están dispuestos a pagar casi cuatro euros para ver como "apedrean" a una consola de manera injusta. Seguiré comprando vuestra revista aunque sea para ver la imparcialidad que se puede apreciar leyéndola.

PD: Sobretodo se escribe junto, no como lo habéis escrito vosotros durante 9 números explicando a qué se dedica ahora Mr. Biffo.
Javier Alemán



A Cristina Sánchez no le gustó la previa de *Guild Wars: Nightfall*. Seguro que ella ha jugado con la versión definitiva.

Mr. Biffo es un provocador nato, pero de esos necesarios para hacernos pensar, por ello su opinión es una de las más buscadas a nivel internacional, pero sabiendo el humor tan especial que usa. Y esa obsesión por que pagan o dejan de pagar por las cosas que se publican es una exageración sin fundamentO, al menos en nuestro caso.

N. de la R.: Lamentamos contradecirte. "Sobre todo" se escribe separado en casos como el que tú utilizas en tu correo. Un sobretodo es una prenda más ligera que un gabán que se lleva sobre el traje o un abrigo que se lleva sobre las demás prendas. Como habrás notado en tu carta, normalmente corregimos las faltas de ortografía y de sintaxis de los e-mails que publicamos.

Tema: ¿Deberían ser difíciles los juegos?

Un montón de gente se ha quejado por la facilidad de *Zelda TP*, pero a mí me parece que facilidad y dificultad se encuentran equilibrados. *Lego Star Wars 2* era un juego muy fácil, pero permitía que todo el mundo pudiera ver todo el juego. Yo prefiero ver todo el juego, y, en la medida en que resulte divertido y no estúpidamente difícil lo terminaré. Pero ¿qué puedas ver un juego hace en algún sentido que sea menos bueno?
darkglobe80

Casi siempre he rechazado jugar con videojuegos por culpa de esas partes tan estúpidamente difíciles. Un juego debería suponer un desafío, pero también lograr en el jugador una sensación de recompensa a medida que progresa. Es como las chicas, no quieres que resulten difíciles, pero tampoco que sean demasiado fáciles. La emoción de la conquista, y todo eso. Creo que es buena idea ver todo *Zelda TP*. Es una perna no terminar un juego.
minkymu

Me gustaría que se trabajase más la creatividad para adaptar la dificultad, en lugar de simplemente hacer el enemigo más fuerte, más destructivo, multiplicar los enemigos, etc. Pero esto es muy difícil de conseguir. Y deberíamos ver lo lejos que hemos llegado: intenta retroceder y jugar a un juego antiguo (tres vidas y listo, y fases enormemente complicadas).
HeThinksAgain

Pero la dificultad adaptativa eliminará a la vez la sensación de logro para muchos jugadores experimentados. *Ikaruga*, por ejemplo: si lo pasabas, eras el rey.
Spence

Los niveles más difíciles podrían dar marcadores más altos. Y la única manera de conseguir puntuaciones realmente elevadas sería jugar como un demonio.
dartjim

2ª Programa The Game Proyect

Silicon Garage Arts, empresa dedicada a la realización de videojuegos de nueva generación ha comenzado la segunda edición del programa de estudios The Game Proyect de formación de profesionales para videojuegos. Los cursos y másters se imparten en Madrid. En marzo comienzan algunos, que van desde el diseño y la gestión de grupos de trabajo hasta la creación del universo 3D, programación avanzada y videojuegos para móviles.

Más información en el teléfono 91 350 75 83 y en la web www.silicongaragearts.com/thegameproject.

Los videojuegos son agresivos. Son antipedagógicos. ¡Pues claro! En los últimos tiempos vemos en muy diferentes medios de comunicación información sobre las maldades del uso de videojuegos. ¿Dónde está el error? Entiendo que en la falta de responsabilidad, por un lado, de los propios periodistas que no se informan bien y, por otro, de los padres que no se asesoran sobre lo adecuado para sus hijos. Ejerzo la Psicología desde hace años y disfruto de los videojuegos desde antes incluso. Distingo entre la diversión y la realidad, no suelo salir armado a salvar el mundo de terroristas o acabar con hordas de Locust con mi fusil-motosierra. Como padre de una niña pequeña, evito que ella juegue a juegos para adultos, ni que esté presente mientras yo lo hago. Una vez formada la personalidad del individuo, si es estable y no patológica, está por demostrar la influencia negativa de los videojuegos. De lo que sí hay que proteger a los niños y adolescentes es de influencias violentas, sexistas o discriminatorias.

sigue ›

Quien ya es violento encontrará en los videojuegos un estímulo a su violencia, pero el adulto que mantiene un equilibrio personal descubrirá una forma de expresión del instinto agresivo innato pero que no le lleva a que se desarrolle violentamente en su vida cotidiana. El sistema PEGI es bueno, debería ser consultado. Mi hija disfruta de *Viva Piñata*, de *Mario* y de *Tetris*, un tiempo prudencial cada día, y también a puzzles o muñecas, con amigas o con nosotros. Si emplea su tiempo en un videojuego suelo sentarme con ella a jugar y divertirnos juntos.

Es un buen momento para que la industria del videojuego se esfuerce por asesorar a los mass media. Los videojuegos no son malos en sí mismos, es malo el uso irresponsable que se haga de ellos. Como todo en la vida.
Alfredo Pacheco.

Se suele decir que cualquier cosa sin moderación es mala, pero en los juegos todo se criminaliza en exceso. El PEGI es una orientación básica para los padres que se acercan a comprar un juego, pero también para los niños que se los compran ellos solos.

Tengo un problema: Estoy perdiendo la fe. Desde que puedo recordar siempre me han atraído los videojuegos. Desde que jugué por primera vez a *Super Mario Bros.* en la NES de un amigo, desde que pasé a ser poseedor de la misma consola, desde que ví que tan solo con dos botones y una cruzeta se podía acceder a un mundo en el cual podía olvidarme del mundo exterior. Soy poseedor de varias consolas y pese a no ser un "hardcore gamer", tengo experiencia y cultura en videojuegos. Pero ahora dudo de mis convicciones. No me parecen correctos los caminos y filosofías que han seguido las grandes compañías respecto a cómo deben ser los videojuegos del futuro. No considero que haya habido una auténtica evolución en el sentido de la palabra, sino más bien un ligero y torpe progreso. Porque las novedades que nos prometieron con el salto generacional no han venido; tan solo refritos de cosas ya vistas. Porque, en la mayoría de los casos, se ha perdido el afán de innovar. Esto es un retiro temporal, porque sé que volveré a sujetar un pad entre mis manos. ¿Que forma tendrá? No tengo ni idea, pero espero haber resuelto mis dudas para entonces.
Gonsalesman

No parece que esto sea del todo cierto, el mando de la Wii y alguno juegos para consolas portátiles indican lo contrario, seguro que es un año de novedades.

F

Tema: Predicciones de anuncios del primer trimestre

¿Cuánto tiempo pasará antes de que anuncien una versión más pequeña y elegante de la consola que acabas de comprar, con más memoria y dos juegos gratis?
freethinker

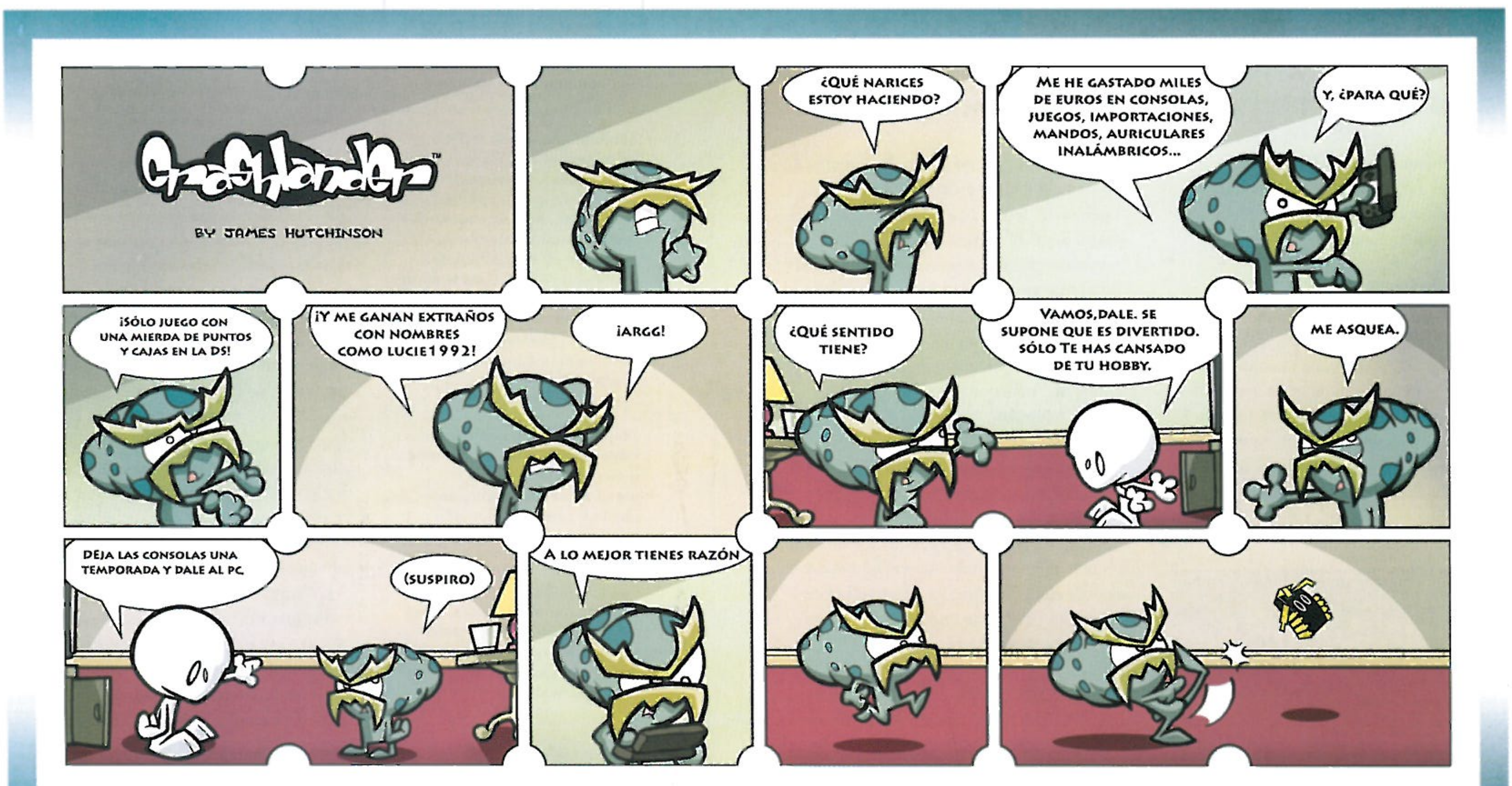
Nintendo anuncia que tiene la consola de ventas más rápidas de la historia. Sony anuncia que tiene la consola de ventas más rápidas de la historia.
Hulka T

Todo el mundo tendrá el 'cualquier-cosa' de ventas más rápidas de la historia.
freethinker

El primer trimestre dará paso al segundo trimestre.
Otoko

En la Unión Europea, el primer trimestre de 2007 se convierte en el tercer trimestre de 2009.
Grim

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es)**, poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid



El archivo de Crashlander está disponible en www.crashlander.com/edge

Edge y Movistar SORTEAN

Un Nokia n-73 con el juego Orcs & Elves exclusive collectors edition





Descárgatelo en tu movistar en:
emoción > videojuegos > novedades

Precio de descarga 4 € (Impuestos indirectos y tráfico GPRS no incluidos)

CÓMO PARTICIPAR:

Recorta y envía este cupón a Revista EDGE. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Sólo un cupón por persona. El resultado saldrá publicado en el número 13 de EDGE

GLOBUS COMUNICACIÓN ,S.A. le informa que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerle un mejor producto. Puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º , 28010-Madrid.

Nombre: .... Apellidos: ....

Tel.: .... Dirección: ....

C.P.: .... Población: ....

Provincia: .... Edad: ....

E-mail: ....

¿Con qué frecuencia descargas juegos en tu móvil?..

ORCS & ELVES™

Próximo número

Edge 12

Crackdown, Supreme Commander, Spectrobes, Fórmula 1 Championship Edition, Ghost Rider, The Sims Life Stories y muchos juegos más.


3+
www.pegi.info
TODA LA NIEVE DEL MUNDO.
SKI ALPIN
Pistas de todo el mundo
Estaciones fielmente recreadas
Auténtica competición
Saltos espectaculares
St. Moritz, Beaver Creek, Lillehammer, Sestrieres… 48 pistas enclavadas en las más prestigiosas estaciones de invierno
Dirige la carrera deportiva de un esquiador hasta convertirlo en campeón
Disputa toda la temporada de competiciones en 4 disciplinas olímpicas de esquí alpino.
CONTROL TOTAL DESDE EL PRIMER MINUTO
EL JUEGO DE ESQUÍ DE CALIDAD FOTO-REALISTA
MODO MÁNAGER: ELIGE EQUIPO, CONTRATA ENTRENADOR, CONSIGUE PATROCINADOR…
COMPLETO MANUAL DE JUEGO
HAZTE CON EL POR SOLO
9'95€
FX
FXINTERACTIVE.COM


gameloft sports
REAL FOOTBALL 2007
Descárgatelo entrando en emocion> videojuegos> novedades
o envía el código RF7 al 404
Sólo clientes movistar. Coste de la descarga 3€. Coste de navegación emoción 0,50€ por sesión de 10 minutos. Imp. ind. no inc. Envío y recepciónal 404 gratuito.
¡Bájate éste y otros juegos de manera fácil y segura!
Opciones Atrás
Opciones Atrás
Opciones Atrás
Instalador
Gracias por tu compra 2007 Real Football
Instalación
Cancelar
Más juegos en gameloft www.gameloft.com